Nr 1 Feb 1984 Pris 12:85 (inkl moms)

Gör ditt eget spel! Program för Vic 20 och 64

JOYSTICK

Jättetest: Alla sportspelen!

... OCH SÅ 4 SIDOR MED

CLUB CAPTAIN ATARI

KILLARNA SOM BLIR RIKA PÅ TV-SPEL

TESTER! 18 NYA TV- OCH DATA-SPEL

274-01

TOPPLISTORNA

USA LISTAN

Från den amerikanska nöjes-tidningen **Billboard**.
Fick du några spel i julklapp, förresten?
Om inte, kolla teckningen så hajar du varför... tomten öppnade ditt paket.



Denna vecka	Föregående placering	Antal veckor på listan	Här är namnen på de mest sålda TV-spelen/ tillverkare	Atari 2600	ColecoVision	Intellivision
1	1	21	**Q-BERT**–Parker Brothers	●	●	●
2	3	45	**MS. PAC-MAN**–Atari	●		
3	2	21	**POLE POSITION**–Atari	●		
4	5	15	**MR. DO!**–Coleco	●	●	
5	24	9	**POPEYE**–Parker Brothers	●	●	●
6	13	41	**CENTIPEDE**–Atari	●		
7	14	51	**RIVER RAID**–Activision	●		●
8	12	19	**KANGAROO**–Atari	●		
9	9	31	**ENDURO**–Activision	●		
10	7	25	**JUNGLE HUNT**–Atari	●		
11	11	69	**FROGGER**–Parker Brothers	●	●	●
12	22	9	**DIG DUG**–Atari	●		
13	8	67	**PITFALL**–Activision	●		●
14	4	27	**BURGER TIME**–Intellivision	●		●
15	10	19	**DECATHLON**–Activision	●		
16	NY	NY	**SPACE SHUTTLE**–Activision	●		
17	16	27	**MINER 2049ER**–Tigervision	●		
18	NY	NY	**DONKEY KONG**–Coleco	●	●	●
19	6	25	**ROBOT TANK**–Activision	●		
20	15	11	**TIME PILOT**–Coleco	●	●	
21	NY	NY	**JOUST**–Atari	●		
22	23	43	**DONKEY KONG JR.**–Coleco	●	●	
23	21	35	**KEYSTONE KAPERS**–Activision	●		
24	20	43	**ZAXXON**–Coleco	●	●	●
25	19	13	**DEATH STAR BATTLE**–Parker Bros.	●		

NY! DATA-LISTAN

Vi började förra numret. Nu återkommer vi med en färsk lista.

1. (1) **Miner 2049er**/Big Five
2. (–) **Pole Position**/Atari
3. (2) **Q-Bert**/Parker Brothers
4. (–) **Zeppelin**/Synapse
5. (–) **Jumpman**/Epyx
6. (7) **Blue Max**/Synapse
7. (5) **Donkey Kong**/Atari
8. (–) **Lode Runner**/Broderbund
9. (–) **Computer War**/Thorn-EMI
10. (–) **Zaxxon**/Datasoft

Data-listan är vår nya lista. Vi började lite försiktigt med den förra numret. Nu är vi på gång på allvar.
Joystick kommer mer och mer att testa och provspela dataspel. Vi ska bli en tidning både för TV-spel och data-spel. Och redan i det här numret har vi utökat sidantalet så att både ni som har TV-spelmaskiner och datorer förhoppningsvis ska bli nöjda. På det här numrets lista finns det flera nykomlingar. Det rör på sig...

25 BÄSTA

1. (1.) **Q-Bert** Parker Brothers
2. (2.) **Donkey Kong Jr.** Colecovision
3. (6.) **Moon Patrol** Atari
4. (17.) **Happy Trails** Activision
5. (4.) **Keystone Kapers** Activision
6. (3.) **Burger Time** Intellivision
7. (NY) **Mr. Do!** Colecovision
8. (5.) **Centipede** Atari
9. (8.) **Pitfall** Activision
10. (7.) **Lady Bug** Colecovision
11. (NY) **Looping** Colecovision
12. (9.) **Ms. Pac-Man** Atari
13. (14.) **Pole Position** Atari
14. (11.) **Zaxxon** Colecovision
15. (NY) **Battle Zone** Atari
16. (13.) **River Raid** Activision
17. (12.) **Turbo** Colecovision
18. (23.) **Space Panic** Colecovision
19. (NY) **Pepper II** Colecovision
20. (18.) **Cosmic Avenger** Colecovision
21. (NY) **Shark! Shark!** Intellivision
22. (19.) **Demon Attack** Imagic
23. (NY) **Dig Dug** Atari
24. (NY) **Time Pilot** Colecovision
25. (15.) **Frogger** Parker Brothers

Joysticks egen lista. Det här är TV-spelen vi gillar bäst. Just nu. Vi återkommer med den här listan i varje nummer av Joystick. Siffran inom parentes anger placeringen föregående nummer.
De stora överraskningarna den här gången är **Happy Trails** och **Mr Do**. Nya på listan: **Looping** (bra start!), **Battle Zone**, **Pepper II**, **Shark, Shark**, **Dig Dug** och **Time Pilot**. Ovanligt många. Det rör på sig.

Miner 2049:er fortfarande topp på nya datalistan Happy Trails nådde nästan toppen: Nio poäng **Första spelet som fått full pott: Zeppelin** Arne Fernlund i Lund skapade första svenska dataspelet: Space Action **Första spelet som blivit TV-serie: Pac-Man** Snart kommer Scraper Caper, spelet som är gjort av Bill Hogue som gjorde Miner **Nu kan du köpa din egen betjänt: Roboten Bob** Nyhet som kan revolutionera spelande: Nu kan du kopiera! **Joystickarnas Rolls Royce kommer från Wico** Q-bert äntligen på väg till Sverige **Första svenska rekordlistan: Johan Berg från Boden har sju High Score** Tre svenskar har löst Riddle of the Sphinx **Stefan Carlsson från Stockholm oslagbar på Vectrex** Laserspelet Dragons Lair slår alla rekord i USA **Submarine Commander bästa simuleringsspelet** Storfilmen Firefox kommer som laserspel **Treåring klarade av att spela Ataris barnspel** Över en miljon poäng på Mine Storm på 15 minuter **Svenskt High Score på Pac-Man kommer från Norrland: 275 390 poäng** Adam försenad, men kommer **Ny dataklubb i Göteborg** Nytt succéprogram i amerikansk TV: Whiz Kids **Snart kommer Congo Bongo till Sverige** Nytt barnspel: Eggcatch **Spelet alla väntar på i USA: Space Ace** Varje morgon i amerikansk TV: Unga tjejer och killar tävlar i TV-spel. Programmet heter Starcade **Ny dator från Seiko ryms i ett armbandsur** Wargames, filmen som blev datorspel



TESTADE: 13 NYA SPEL! PASSAR NÅT DIG?

Under rubriken Senaste nytt testar vi i varje nummer alla spelkassetter som just kommit ut eller som snart ska komma.

Senaste spelnytt, alltså!

Vi poängbedömer kassetterna på följande sätt:

5 joysticks	=	Toppen
4 joysticks	=	Mycket bra
3 joysticks	=	Bra
2 joysticks	=	Godkänd
1 joystick	=	Dålig

Varje kassett bedöms på två sätt, dels spelvärdet och dels grafiken (spelutförandet). Totalt kan alltså en kassett få fem plus fem joysticks. Första betyget står för spelvärdet, andra för grafiken. Med spelvärde menar vi spelidé och spelbarhet, med grafik förutom själva grafiken också om hur spelets idé utnyttjats, ljudeffekter och färger. Vi talar också om dels namnet på tillverkare och dels namnet på den spelmaskin vi använt. CBS/Atari 2600 betyder alltså att kassetten kommer från CBS, spelmaskinen från Atari.

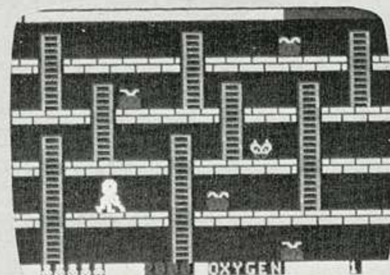
SPACE PANIC

CBS/Coleco

3 joysticks **spelvärde** 3 joysticks **grafik**

Space Panic är ett snabbt och nytt klätterspel till **Coleco,** men inte det bästa. Donkey Kong och Donkey Kong Jr är båda bättre än Space Panic. I Space Panic ska du styra en rymdman genom olika våningar som är sammanbundna av stegar. Men det kommer rymdmonster som jagar dig. För att döda dessa måste du hacka hål i golvet. Faller något av monstren ner i hålet måste du skynda dig dit och fylla igen hålet så att monstret ramlar ner till nästa våning och dör. Men en del monster måste falla två eller tre våningar för att dö. I första spelbilden möter du tre rymdmonster, i andra fem rymdmonster osv. Space Panic spelas på tid. Om du inte klarar av de tre första rymdmonstren innan tiden är ute så dör du. Space Panic tillhör inte de bästa klätterspelen, men är ändå ett hyfsat spel.

Det är roligt att spela i början men sen kan man tröttna på det.



DANIEL TÖRNQVIST

HAPPY TRAILS

Activision/Intellivision

spelvärde **grafik**

Lägg gärna speldesignern **Carol Shaw** på minnet. Det var hon som konstruerade **River Raid,** spalet om floden utan slut som ingen sann Atariinnehavare kan ha missat. Nu kommer uppföljaren. Resultatet är en dunderhit men denna gång endast för Intellivision.

Happy Trails är historien om Black Bart som har rånat diligensen. Längs ringlande stigar tar du upp jakten på honom. Black Bart är en slarvig typ och tappar hela tiden penningsäckarefter sig som du plockar upp. Din enda verkliga styrka är att du kan ändra på vägmönstret till din fördel. Då och då hittar du en gammal rostig sheriffstjärna som för en kort stund blir ditt kraftpiller mot Black Bart. Till grund för det här spelet ligger det gamla femtonspelet. I en ram ligger 4 x 4 små kvadrater märkta 1–15. Nr 16 saknas. Genom att flytta kvadraterna upp, ner, höger, vänster går det att sortera dem i rätt ordning. I Happy Trails finns inga siffror. Här består varje kvadrat av en liten vägbit, en kurva, en korsning eller en raksträcka. Med discen flyttar du om dem i önskad ordning. Den första labyrinten är bara 2 x 2 rutor stor och är mycket lättlöst men sedan växer varje labyrint en bit i taget för att i den sextonde bestå av 40 rutor. Vid den trettonde dyker Black Barts tvillingbrorsa upp och från och med labyrint sjutton börjar det hela med 2 x 2 rutor igen, men nu är vägbitarna ordnade i ett mer komplicerat utgångsläge och allt går fortare. Just dessa långsamt växande labyrinter gör att spelet ständigt fascinerar. Man vill hela tiden kolla vad som händer runt nästa hörna. Med mina 107 000 poäng har jag kommit till labyrint trettio, men hur ser nästa ut?

Hög kapacitet och dubbla actionknappar med olika funktion gör att spelet tyvärr aldrig lär tillverkas för Atari 2600, men ett bättre spel för Intellivision går inte att få tag i just nu. Tyvärr hinner jag inte berätta mer, Black Bart närmar sig. Du kan väl önska mig lycka till eller som vi äkta stigfinnare brukar säga: **Happy Trails!**



DICK BLOMBERG

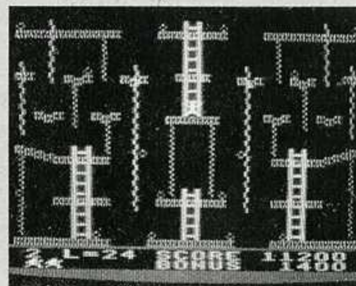
JUMPMAN

Epyx/Ataris datorer

spelvärde **grafik**

Gillar du stegar och trappor, linor, hissar och rangliga byggnadsställningar? Tycker du att **Miner 2049er** kunde innehålla fler spelplaner? I så fall är **Jumpman** spelet för dig. Jumpman innehåller 30 (trettio) olika spelplaner. Från den första "Easy Does It" till den sista "Grand Puzzle III" måste du ta dig genom en värld fylld med robotar, fladdermöss, rymdskepp, eldar och många andra faror för att desarmera dundrande dynamitladdningar. Spelet ligger på disk och vid varje nivå matas ny information in i datorn som skickar ytterligare spelplaner till bildskärmen.

Då du blivit duktig på de första nivåerna kan du välja att börja senare på nionde eller nittonde planen för att snabbare komma till slutet av den gigantiska klättringen. Så småningom är du mogen för "The Grand Loop" där det gäller att klara sig igenom alla trettio nivåerna med åtminstone ett liv i behåll. Det är en resa som bara den mest ihärdiga klarar av. På "High Score" listan kan du skriva in dina initialer och poäng. Om du vill kan du även skriva in resultatet på disken och visa upp för avundsjuka kompisar. Jumpman är nästan i klass med Miner 2049er. Huvudpersonen **Bounty Bob** i Miner är mer väldesignad men med sina 30 olika scenerier är Jumpman ett fantastiskt tillskott i klättergenren.



LARS-GÖRAN NILSSON

TIME PILOT

Colecovision/Colecovision

spelvärde **grafik**

Färdas genom 75 år på tio minuter! Omöjligt? Nej, med **Colecovisions** nya **Time Pilot** är det nu fullt möjligt. 1910 möter du rangliga dubbeldäckare. En i taget är ingen konst att klara av... men i formation... 1940 dyker snabbare och listigare propellerplan upp och två grymma bombplan. 1970 kommer giftiga helikoptrar fram och slutligen 1985... laserbestyckade jetplan och värmesökande robotar. Rädda alla du ser i fallskärm, men snabbt innan nästa invasion.

Liksom många av Colecovisions spel är Time Pilot ursprungligen ett arkadspel. **Konami** i Japan lancerade spelet. Tycker du om **Asteroids** så kommer du också att tycka om Time Pilot som bygger på samma princip. Time Pilot är bara mer avancerat och snyggare att titta på.

Vågar du prova på den värsta svårighetsgraden, dvs 4 (Colecovision har svårighetsgrad 1–4 för en eller två spelare på sina samtliga spel) så är risken stor att det blir blåsor på fingrarna.



LARS-GÖRAN NILSSON

FORTRESS OF NARZOD

Vectrex/Vectrex

spelvärde **grafik**

Detta är ytterligare ett i raden av snabbskjutande spel från **Vectrex.** Din svävare är på väg mot **Narzods** fästning. Ditt mål är att förgöra den, men vägen dit är lång. Du måste forcera tre olika torn som försvaras av anfallande vakter och andra hemska varelser. Om du lyckas förinta alla vakter på vägen framför det första tornet får du passera genom det. Lyckas du även ta dig igenom det andra och tredje vakttornet ställs du öga mot öga med Narzods förskräcklige livvakt. Döda honom och ditt uppdrag är avslutat.

Som vanligt är den tredimensionella effekten mycket bra. Vägen upp till varje torn är vinklad och dina skott studsar mot väggarna. Håll ordning på vinklarna. Om du slarvar kan du till och med bli dödad av dina egna skott. Ett spel för dig som gillar mycket action. **DICK BLOMBERG**



VÄND!

Forts fr. föreg. sida

LOOPING

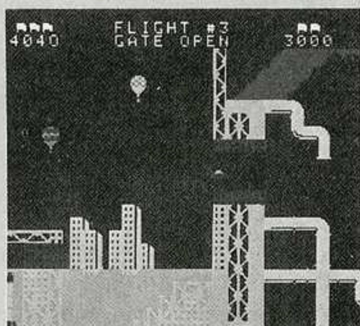
CBS/Colecovision

spelbarhet **grafik**

Ett arkadspel från Venture Line som nu har blivit ett mycket fint TV-spel tack vare Coleco. Grundidéen är den gamla välkända "flyga från vänster till höger" typ Scramble, men ett betydligt äventyrligare landskap och en annorlunda flygteknik placerar ändå **Looping** i en klass för sig.

Utgångsläget är ditt flygplan på en startbana i en framtidsstad. Motorerna mullrar, du rullar iväg. Lyft nosen och flyg högt över hustaken. Se upp för blå eller röda ballonger som lyfter från marken. Undvik eller skjut ner dem. Efter ett tag når du fram till en stor byggnad med en vägg som tycks sätta stopp för all vidare framfart. Lyft nosen ordentligt och gör din första looping. Flyg tillbaks till startbanan. Bakom den står en raket. Skjut sönder den och texten "Gate Open" uppenbarar sig. En ny looping för dig tillbaks till väggen som nu har en öppning. Den äventyrliga resan mot slutmålet kan fortsätta.

Innanför väggen uppenbarar sig ett fantastiskt rörsystem och ljuv musik uppstår. Din enda fiende är denna labyrint av rör så flyg försiktigt. Mot slutet upphör musiken och du är inne i ett rum med gigantiska gröna droppar. Håll undan, målet är nära. I ett förmak till slutrummet dyker monster upp och väl inne i det sista rummet får du en tuff match mot studsande bollar innan du kan docka med slutmålet som kort och gott heter The End. Efter en kort musiksnutt börjar Flight 2 med ökad svårighetsgrad.



Looping bjuder på flygteknik som kräver en hel del träning. Flygprecision och snabbskjutning i kombination med utmärkt grafik placerar det här spelet i toppskiktet av vad Coleco har att erbjuda just nu.

DICK BLOMBERG

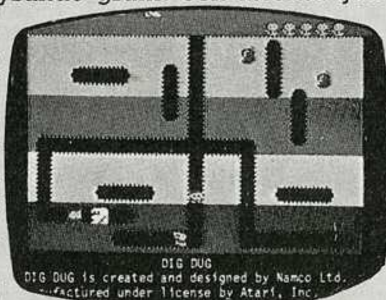
DIG DUG

Atari/Atari 2600

spelbarhet **grafik**

Dig Dug har bildat skola i "Gräv din egen labyrint"-gengren. Japanska **Namco** lanserade arkadspelet för några år sedan och **Atari** har licens att göra hem-versioner av Dig Dug.

Din uppgift som storgrävaren Dig Dug är att leta fram gömda grönsaker i den lösa myllan. Du skapar på så sätt en egen labyrint där du själv bestämmer var spadtagen gör mest nytta. Finurliga jordmonster och eldsprutande drakar är dina fiender som går att eliminera på två sätt. Antingen släpper du ett klippblock i huvudet på dem eller så pumpar du upp monstren med din förtrollade pump tills de exploderar. Rusa fram och plocka de eftertraktade grönsakerna och samla bonuspoäng. Arkadspelet har en lysande grafik och utsökta ljudeffekter. Mycket av detta har gått förlorat i överföringen till 2600-maskinen som inte är konstruerad för så här komplicerade spel. Dess bättre så finns Dig Dug nu också till Ataris datorer där spelet kommer till sin ursprungliga och fulla rätt.



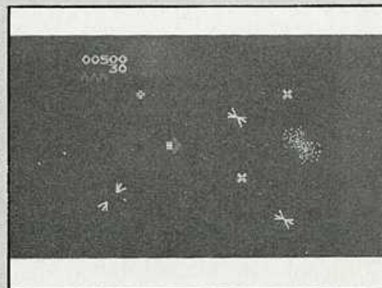
LARS-GÖRAN NILSSON

SPACE FURY

CBS/Colecovision

spelbarhet **grafik**

Det här **Asteroids-liknande** spelet är nästan lika bra som arkadspelet. I början dyker den främmande härskarens ansikte upp och utmanar dig till strid. Det spelas musik i bakgrunden medan det han säger kommer upp på skärmen. När det är klart börjar själva spelet. Du börjar mitt på skärmen medan fientliga rymdskepp flyger runt omkring dig. Till en början är dom ofarliga, men sedan samlar dom ihop sig i grupper om fyra. Du måste försöka skjuta ner dom innan de skjuter en farlig eldkula mot dig. När du skjutit ner alla skepp så ska du docka med vänliga skepp. Du har tio sekunder på dig att docka. Det finns tre olika rymdskepp att docka med. Alla tre ger dig ökad skjutkraft, men på olika sätt. När du dockat kommer du till nya svårare fiender. När du klarat av dessa ska du docka igen osv. Kontrollen av ditt skepp är lite annorlunda: istället för att ta joysticken uppåt när du ska gasa så trycker du på en av sidoknapparna. Det gör det lättare att få höga poäng. Gafiken är mycket bra, särskilt härskarens ansikte i början. **Space Fury** är ett av de bättre Asteroids-liknande spelen. En sak som saknas på spelet är härskarens röst i början av spelet.



DANIEL TÖRNQVIST

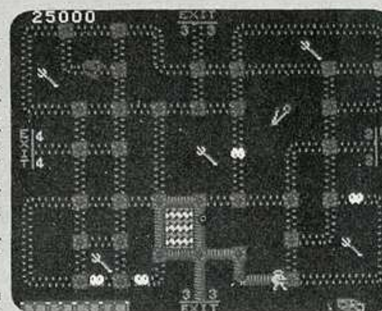
PEPPER II

CBS/Colecovision

spelbarhet **grafik**

Pepper II är ett snabbt labyrintspel för Coleco. I jämförelse med Colecos andra labyrintspel (Mousetrap och Ladybug) är det här det näst bästa. **Ladybug** är det bästa.

Målet i Pepper II är att fylla så många rum som möjligt. Du styr Pepper längs spåren och när du går färgar Pepper spåret du gått på. Om du färgar runt ett helt rum får du poäng. Med det finns ögon som jagar dig hela tiden. Du måste undvika dessa för att inte förlora en Pepper. Men, om du omsluter ett rum med en högaffel i, kan du ta dom istället. Sen finns det en otrevlig figur som kallas **Zipper Ripper**. Han drar upp alla spår som inte är helt tillslutna runt ett rum. Det dyker också upp bonuspriser i en del rum. Snabba dig på, omslut det rummet och du får 910 bonuspoäng. För nästa bonuspris får du 1820 poäng osv. Om du inte tycker om labyrinten du befinner dig i kan du gå i en av labyrintens fyra utgångar. Då kommer Pepper in i en helt ny labyrint med nya bonuspriser, nya högafflar, men snart kommer de gamla fienderna även in i rummet. Det finns sammanlagt 11 labyrinter. Om du färgar en hel labyrint får du 7 000 bonuspoäng. Om du färgar alla fyra labyrinterna får du 15 000 bonuspoäng.



Med mycket bra ljudeffekter och grafik är det här ett av de bästa labyrintspelen. Och eftersom det finns fyra olika svårighetsgrader borde det här spelet passa de flesta. Om du vill ha ett bra och lite annorlunda labyrintspel så är Pepper II ett bra val.

DANIEL TÖRNQVIST

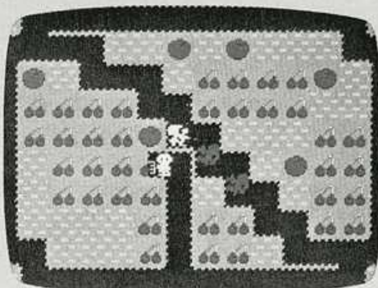
MR. DO

CBS/Colecovision

spelbarhet **grafik**

Arkadspelet **Mr. Do** konstruerades av speltillverkaren **Universal**. Idéen är delvis stulen från **Dig Dug** som var först på plan i grävarbranschen. **CBS Software** har datorspelet **Boulders And Bombs** som också bygger på samma idé.

Mr. Do skördar saftiga körsbär i sin frodiga trädgård. Mr. Do kan gräva sig fram genom den gungande grönskan för att hitta sina älskade körsbär. Ett till synes fridfullt liv om inte trädgården var fylld med "badguys", "diggers" och "blue chompers". Dessa mysiga monster gör livet surt för Mr. Do men de går att undvika. Lura upp dina följeslagare i någon lodrät gång. Släpp tunga äpplen i huvudet på dem eller kasta iväg en kraftkula. Panik och död i monsterleden och Mr. Do kan plocka sina röda körsbär igen. Har du tur kan vissa förgyllda äpplen förvandlas till gnistrande diamanter då de krossas mot marken. Skynda dig till nedslagsplatsen och du blir 10 000 poäng rikare. Precis som i **Colecovisions Lady Bug** går det i Mr. Do att stava till ordet E X T R A och du får ett extra liv. Mr. Do tillhör de absoluta höjdarna i Colecovisions katalog. Lättspelat och underhållande. Det finns en enklare variant för **Atari 2600** som inte innehåller så många finesser som Colecovisionversionen... men har du en Colecovisionmaskin hemma då är Mr. Do ett måste.



LARS-GÖRAN NILSSON

ASTERIX

Atari/Atari 2600

spelbarhet **grafik**

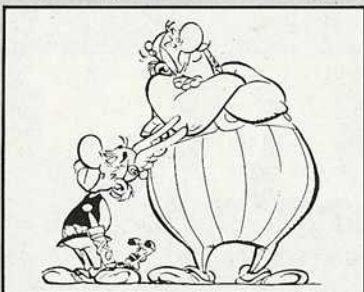
Det här är inget bra spel. När man har spelat ett par gånger blir spelet långtråkigt.

Du styr **Asterix**. Asterix rör sig i åtta vågräta gångar. Om du vill byta gång är det bara att ta joysticken upp eller ner. Knappen används inte.

In från sidan kommer sen krukor och falskspelande lyror. De kommer in på ena sidan och går rakt över spelplanen för att gå ut på andra sidan. Målet är att fånga krukorna, medan du måste undvika lyrorna. När du fångat alla krukor kommer det in hjälmar som du måste fånga istället. När du klarat alla krukor, hjälmar, sköldar och lampor kommer Obelix våg. Här är du Obelix och spelet blir mycket snabbare. Du ska fånga äpplen, fiskar, ölglas, kycklingben osv. Sen fortsätter spelet så här. Inget mer händer. Spelet är lätt i början, men blir snart mycket snabbt.

Och spelet Asterix har ingenting att göra med seriefiguren Asterix. Varken Asterix eller Obelix ser ut som om det var dom.

En bra sak är dock att det kommer nya saker att fånga hela tiden. Det håller intresset uppe lite i alla fall. Ljudet är inte heller så bra. Men det duger.



DANIEL TÖRNQVIST

STAMPEDE

Activision/Intellivision

spelbarhet **grafik**

Att fånga in en hel boskapshjord med enbart ett lasso hör inte till livets enklare uppgifter. En häst och en cowboyhatt förbättrar oddsen något, men snabbhet och smarthet är nyckelorden i **Stampede**.

Du sitter på hästryggen till vänster i bild och rider ikapp kossor som närmar sig från höger. Det finns tre olika typer värda olika mycket poäng. Nu gäller det att samla så mycket poäng som möjligt innan högst tre av dem har lyckats passera bakom dig. Ibland dyker tjuren Angus upp. Han sitter stilla mitt i vägen så se upp! Din häst kan bli skrämd och du kan tappa kontrollen över de andra djuren. I första hand gäller det alltså att använda lassot, men om du inte hinner fånga alla, försök då att driva hjorden framför dig. Låt inget djur passera bakom din rygg.

I början är tempot ganska lågt för att sedan öka ju mer poäng du lyckas få. Vid 3000 poäng är tempot mycket högt och minsta misstag sätter stopp för all vidare framfart. Stampede (som också finns för Atari 2600) är en finurligare variant av spel typ Kaboom! Ett snabbt spel med taktisk underton.



DICK BLOMBERG

OBELIX

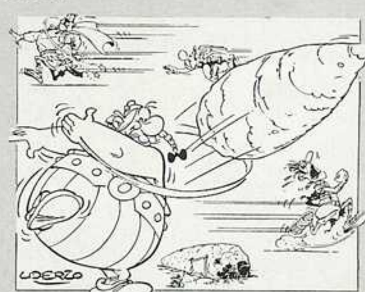
Atari/Atari 2600

spelbarhet **grafik**

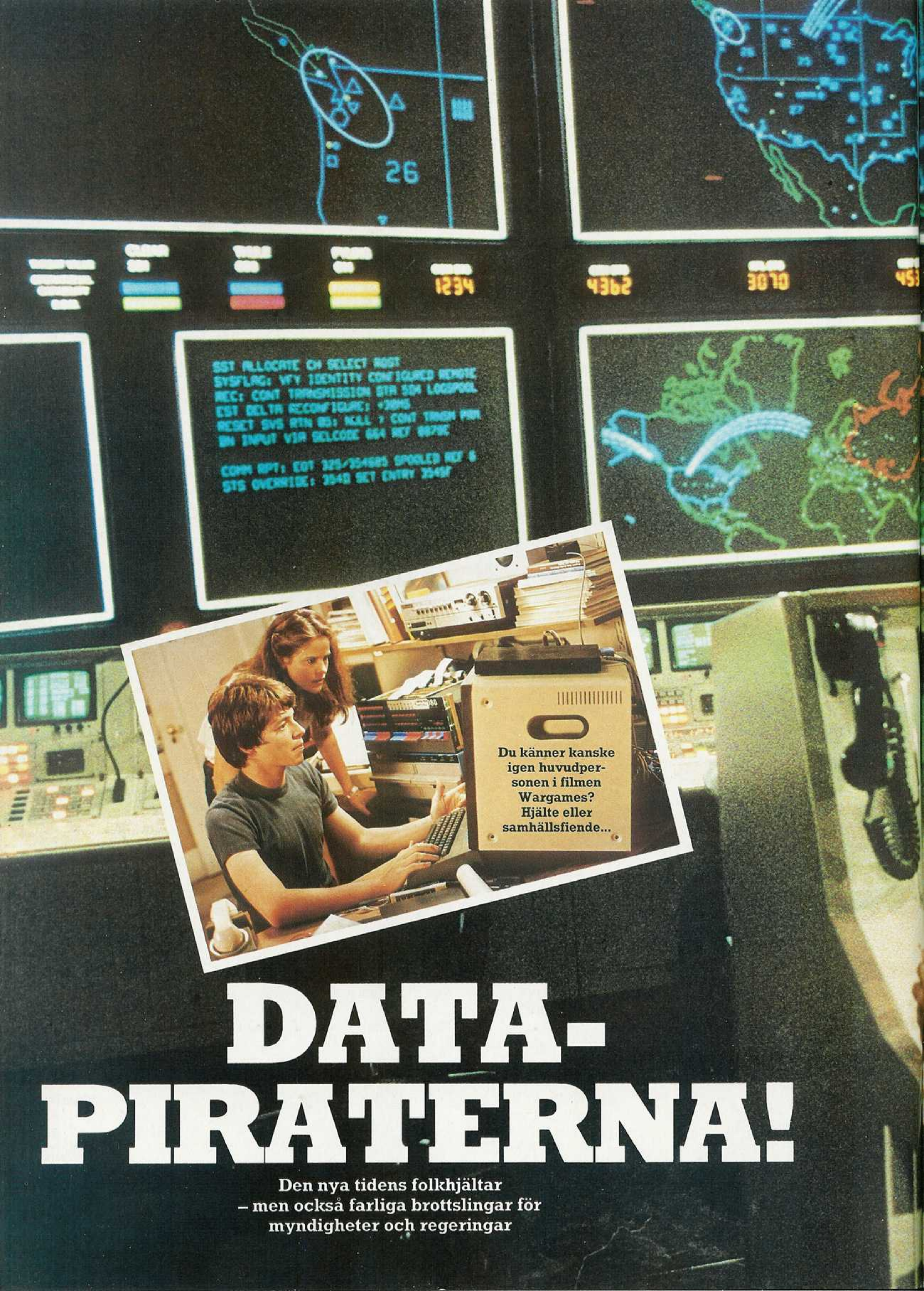
Spelet **Obelix** går ut på att döda romerska soldater. Även om spelet heter Obelix, så styr du **Asterix**.

Obelix går fram och tillbaka överst på skärmen. Asterix rör sig nedanför på olika våningar. Det finns en romersk soldat på varje våning. Du skall gå med Asterix på de olika våningarna. Nuddar du en soldat så stannar han till. Och när Obelix kommer över en soldat så tryck på knappen. Då släpper Obelix en sten på soldaten och soldaten dör och det kommer en ny. Om inte Obelix har träffat soldaten i tid dör inte soldaten utan blir röd. Röda soldater får du inte nudda. Då förlorar du en Asterix. Det finns dock ett sätt att döda röda soldater: Med jämna mellanrum dyker det upp en annan figur. Han går från vänster till höger på bildskärmen och tar Obelix plats. Någon gång släpper han en liten grej. Ta den då så får Asterix superkrafter. Han går dubbelt så fort och blir röd. Nu kan han även döda de röda soldaterna. Men han blir vanlig igen efter några sekunder. När han dödat alla soldater kommer det upp en ny bana och snabbare soldater. Det är lite svårt att lära sig styrningen i början. Man styr ju både Obelix och Asterix. Men när man väl klarat av styrningen är spelet ganska lätt, även om spelet blir snabb. Spelet blir också ganska långtråkigt efter ett tag.

Grafiken är hyfsad, man ser att det är Obelix och Asterix. Ljudet är också okej.



DANIEL TÖRNQVIST



Du känner kanske igen huvudpersonen i filmen Wargames? Hjälte eller samhällsfiende...

DATA-PIRATERNA!

Den nya tidens folkhjältar – men också farliga brottslingar för myndigheter och regeringar



VÄND

Forts fr föreg sida

MILJONÄRER REDAN SOM TONÅRINGAR

■■ Ett par svenska skolgrabbar kommer in i en av försvarets hemliga datorer med hjälp av en hemdator och en telefon!

Engelska 16-åringar blir miljonärer på att göra spelprogram. Och de har hållit på sen de var elva år!

Amerikanska skolgrabbar grips av polisen sedan de tagit sig in i hemliga datorer!

En svensk artonåring i Lund lever på sin hobby: Att konstruera spel!

En helt ny generation. Som skrämmer och som imponerar. Som ömsom kallas hjältar och ömsom brottslingar. Som har lärt sig behärska framtidens redskap: Datorn.

De unga genierna i USA som gör program kallas för Teeny Progs. De flesta programmen där är gjorda av killar mellan 15 och 18 år.

I England svarar ett trettiotal grabbar för 60 procent av spelprogrammen.

Paul, Oliver och Malcolm heter tre engelska skolgrabbar. De har ett företag som heter POM och de har hållit på med programmering i fem år! Deras senaste skapelse heter Fruit Worm.

De tre möttes i sin skola och lärde sig programmera. När de var fjorton hade de sålt sitt första spel. Nu tjänar de 12 till 30 kronor per försåld kassett och om en kassett säljer någorlunda säljs den i England i 20 000 exemplar.

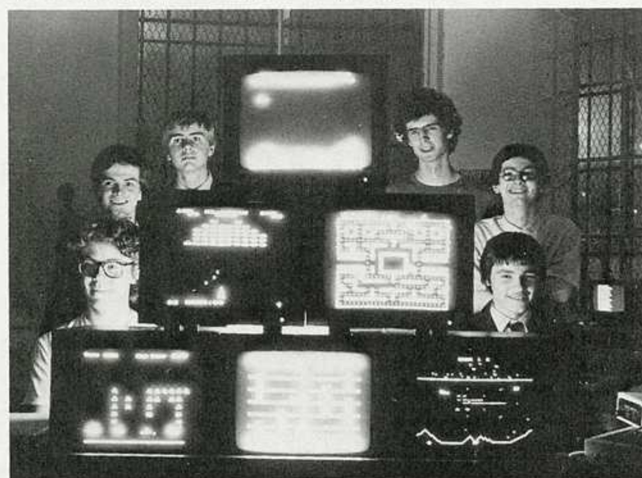
– Vi kommer att vara mångmiljonärer när vi är arton, säger Oliver.

Oliver kan alltså tjäna ett par hundra tusen kronor på ett bra spel!

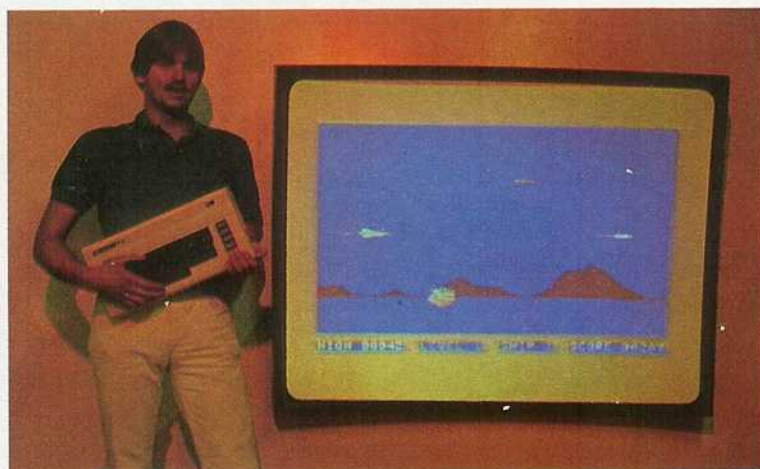
Whiz Kids heter ett av förra årets nya TV-program i USA. Det handlar om ett gäng killar – och tjejer – som med hjälp av sina datorer hjälper polisen i jakten på brottslingar. Whiz Kids har blivit mycket populärt och sänds på lördagar på bästa sändningstid. I TV:ns värld är de här ungdomarna hjältar. Men ute i samhället väcker de unga datagenierna inte bara beundran. Utan också avund och rädsla. ■



Jeremy Sun blir rik på sina program.



Alex, Jez, Jeremy, Mallon, Paul och Oliver.



■ Arne Fernlund är en kille i Lund som slutade gymnasiet därför att han hade för dåliga betyg.

Nu har han konstruerat det första svenska dataspelet som lanserats internationellt, Space Action. Det tog honom fyra månader.

– Jag kommer att fortsätta att göra spel till Vic 64.

SPACE ACTION

Handic/Commodore 64

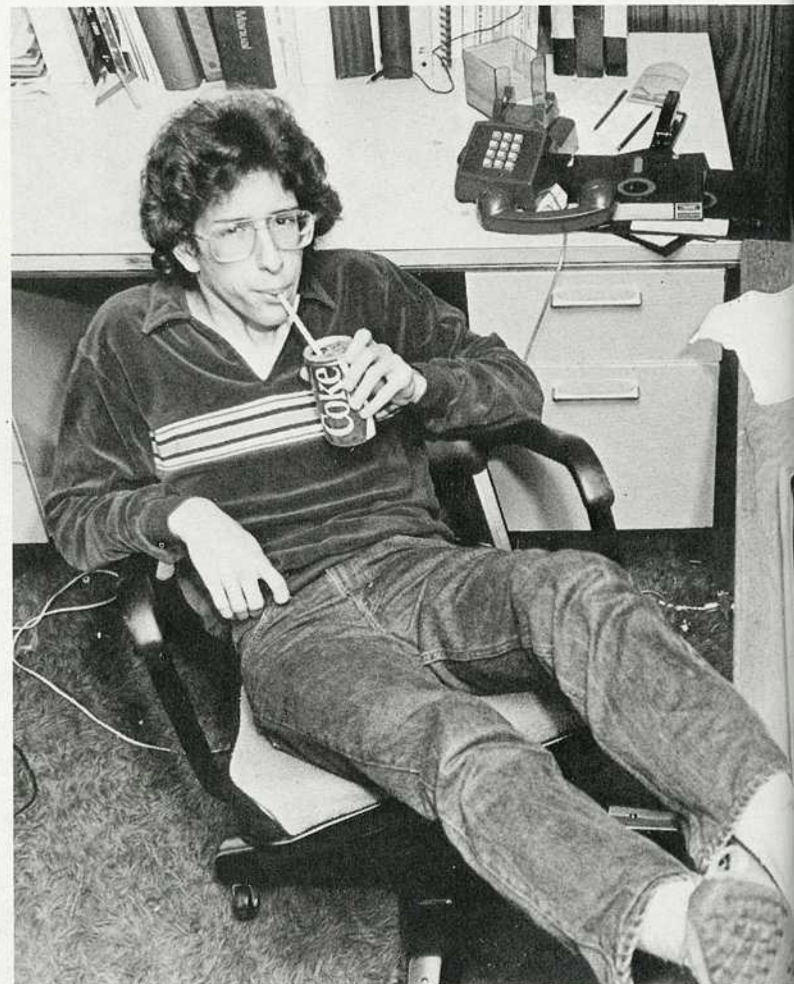
2 spelvärde **4** grafik

Space Action är precis som namnet låter ett rymdspel. **Scramble-liknande** med fina 3 D-effekter och bra ljud.

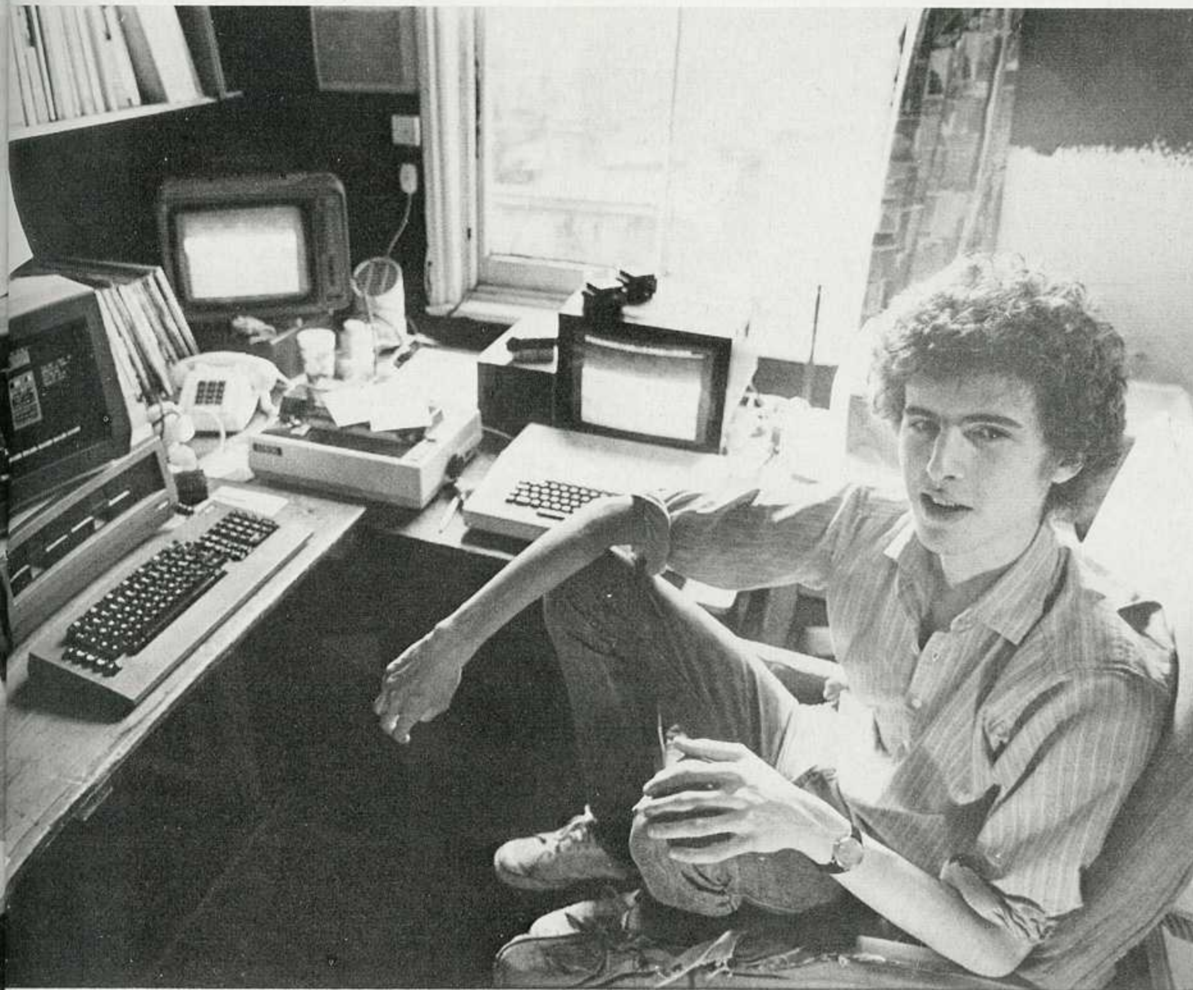
Grafiken är väldigt bra, men speltemat är uttjatat. Det är i princip samma scen hela tiden; Du blir dock anfallen av olika varelser.

Space Action är svårt att lära sig och det är roligt att ett spel som är gjort av en svensk håller så god internationell klass.

Tord Grundström



Neal Patrick har en TRS 80-dator. Med den tog han sig in i 60 företa



Jeremy Ruston (bilden) och Alex ger ut böcker med program. Och tjänar tiotusentals kronor.

FAST MEST TÄNKER JAG FÖRSTÅS PÅ TJEJER...

■ Hans kodnamn är JEZ. Han har två datorer, två bildskärmar, ett modem, en skrivare samt massor av programskivor och kassetter.

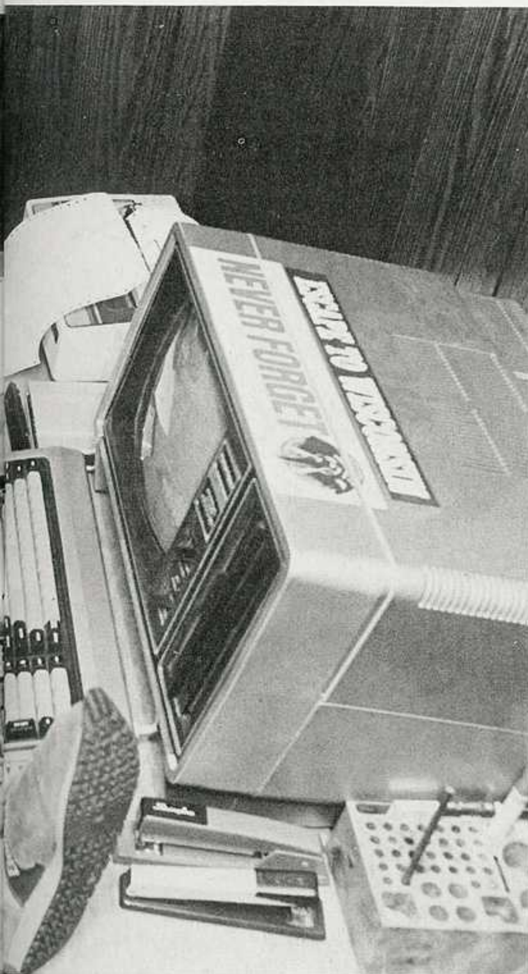
Han heter Jeremy San och är 17 år. Med sin Acorn/BBC-dator kan han använda sig av hela satellitnätet Prestel.

Jeremy är expert på koder. På att knäcka dem och på att bryta dem. För en tid sen fick han 18 000 kronor av ett dataföretag för att hjälpa dem med en skyddskod.

Han bröt genom koden till Pac-Man och kan om han vill nå vilka resultat som helst. Utan att spela...

– Fackidiot? Nej, svarar Jeremy. Jag tänker mer på tjejer än jag tänker på datorer.

– Men visst tjänar jag pengar. Mest gör jag program för British Telecom, avancerade kommunikationsprogram.



atorer i USA.



På skolschemat i USA: Programmering.



Wayne Correira i rummet där han greps av FBI.

VI TOG OSS IN I BANKENS HEMLIGA STORDATOR

■ Wayne Correira är killen hela USA talade om under några veckor i höstas. Civilklädda polismän från FBI klättrade halv sju en morgon in genom fönstret i hans pojkrum och beslagtog hela hans utrustning av datorer och program. För en dator inköpt för motsvarande 5 000 svenska kronor hade han och två av hans kompisar tagit sig in i några av USA:s hemligaste datorer.

De hade gjort det på skoj och för att visa att inga system är helt säkra. De hade kommit in i datorer på NASA, USA:s rymdforskning, och i en bank, Security National Bank of Los Angeles.

Wayne förhördes och hotades med straff, men släpptes med en varning: Gör inte om det här!



NUMBER ONE

Number One. Att vara först och bäst är viktigt. Åtminstone i USA. Här får du lite historik om spel. Vilka var det som var först med det, och det, och...

Första TV-spelet: Odyssey 100, tillverkat av Magnavox. Påhittat av Ralph Baer och presenterat 1972. Odyssey 100 innehöll tennis och hockey samt några labyrintspel.

Först med trackball: NFL Football från Atari.

Första giftermålet i en spelhall: 30 maj 1982 gifte sig Kyle Riley och Jo Linda Richardson vid arkadspelet Pac-Man i en spelhall i West Des Moines, Iowa.

Första spelet med snabbskjutningsknapp: Space Wars, tillverkat av Cinematronica 1978. Påhittad av J M Graetz.

Första grammofonskivan om TV-spel: 1981 sjöng Buckner och Garcia in Pac-Man Fever. På samma skiva: Do the Donkey Kong Kong, Hyperspace och Fraggy's Lament.

Första spelet som blev en TV-serie: Tron från Bally/Midway.

Första filmen som blev TV-spel: Deathrace. Togs bort från en del spelhallar. Det var för våldsamt.

Första arkadspelet med sittplats: Space Invaders från Taito.

Första spelet formgett av en kvinna: Centipede från Atari. Hon heter Donna Bailey.



Första spelet som fick efterföljare: Pong. Sen kom Super Pong, Pong Doubles, Quadrapong, Breakout och Super Breakout, Pac-Man fick också efterföljare: Ms Pac-Man, Super Pac-Man, Baby Pac-Man och Pac-Man Plus.

Första spelet med niosiffrors High Score: Robotron 2084.

Första boken om TV-spel: How to Master the Video Games. Författare: Tom Hirschfeld.

Första dödsfallet: Peter Bukowski dog av hjärtattack när han spelade Berzerk. Det hände i Illinois i USA.

Första spelet som blev tecknad serie: Pac-Man.

Första serien som blev TV-spel: Karl-Alfred. Tillverkat av Nintendo.

Första spelet som hade inbyggt High Score: Space Invaders.

Första spelet som kom ihåg tidigare High Scores: Asteroids, sen följde alla andra spel efter.

Första TV-spelet som blev arkadspel: Pac-Man.

Första arkadspelet som blev TV-spel: Video Pinball, från Atari.



SÅ LÄR DU DIG HITTA I DATOR-SPELENS DJUNGEL

■ Spelen till hemdatorer är oftast av högre klass än de spel som finns till de rena spelmaskinerna: **Atari 2600, Intellivision** och **Colecovision.** Det beror på att minneskapaciteten är större och grafiken för det mesta är skarpare på en hemdator. Alla hemdatorer har någon form av spel. Det kan vara från spännande text-äventyr till fartfylld action... och det finns mycket att välja på.

Tusentals spel lagrade på kassett, floppy-disc eller cartridge (Vad heter det på svenska?) existerar på den alltmer växande marknaden... men det finns ett stort problem i branschen. Det finns inget enhetligt system! Tänk om grammofonindustrin skulle se ut som hemdatormarknaden. Då skulle vissa skivor gå på 12 varv, en del gå på 18, 77, 195 eller 42,4. Somliga skivor skulle gå baklänges och många människor skulle fortfarande påstå att fonografrullarna är det bästa systemet. Det är ungefär där vi befinner oss nu på hemdatormarknaden! Tänk om det vore så enkelt att bara gå ut och köpa ett bra data-spel eller program och sedan sätta in det i datorn utan att tänka på fabrikat, system, eller tillverkare. Alla spel passade till vilken dator som helst. Inom grammofonindustrin är detta en självklarhet nu. Du kan köpa en grammofonskiva tillverkad av **CBS, EMI** eller **WEA** och spela den på en **Sony, Technics** eller **Luxman**-grammofon. Allting passar ihop. Det skulle kännas fånigt att ha en speciell **Luxor**-grammofon som bara spelade Luxor skivor och en liten **Tamla-Motown** grammofon som bara spelade Tamla-Motown skivor... Men just så fungerar hemdatormarknaden idag!

Har du en **Vic-20** så kan du bara spela VIC-20 spel. Har du en **Commodore 64** kan du inte använda **Ataris** program. Har du en **TI/99** så har tillverkningen upphört av hemdatorer hos **Texas Instruments...** vilket innebär att programvaran snart kommer att försvinna från marknaden. Många småmärken kommer knappast att överleva 1984. Några stora blir kvar och kan kanske enas om något system innan japanerna slår till.

En smygande trend just nu är att de stora fria mjukvarutillverkarna, det vill säga rena spelfabrikanter, har börjat göra sina bästa data-spel till de flesta ledande systemen. Just nu tillverkar **Epyx, Sirius Software, Sierra On-Line, Broderbund, Parker Brothers, Datasoft, Sega, Thorn EMI** och många andra sina program till Atari, Commodore 64 och VIC 20 i första hand. Till och med Atari med sitt nya bolag **Atarisoft** har börjat tillverka sina stora "hits" som **Pac-Man, Defender** och **Centipede** för andra system. Det är ett gott tecken.

Data-spel från mjukvarutillverkarna kommer fortfarande till största delen hit via direktimport men några generalagenter har etablerat sig här i Sverige. **CBS Electronics** har förutom Colecovision, CBS Software och Epyx. Det betyder att lysande spel som **Jumpman** och **Mountain King** nu har svensk distribution. **Playmix** har hand om Parker Brothers, det vill säga lilla **Q-Bert,** stora **Pop-Eye,** snälla **Frogger** och arga **Super Cobra. USR Data** i Stockholm distribuerar Big Five Software som gjorde förra årets bästa data-spel: **Miner 2049er.** Big Five's nya stora spel heter **Scraper Caper** och är konstruerat av **Bill Hogue** som även ligger bakom Miner 2049er.

Imagic representeras i Sverige av **Septon Electronics. Demon Attack, Atlantis, Fathom, Moonsweper** med flera Imagic spel finns nu i några olika datorversioner.

Speldata är svenska agenter för **Datasoft** och **Sega.** Det betyder att många fina spel som **Zaxxon** och **Congo Bongo** är inom räckhåll. Fler och fler agenturer växer upp på våra breddgrader vilket innebär att det blir lättare att få tag på spel och program till datorer. Förhoppningsvis bör också priserna sjunka.

Lars-Göran Nilsson

NYA

Nu kan du kopiera!

■ Det här är en revolutionerande nyhet för dem soms pelar TV-spel! Du kan kopiera spelen.

Det hela är mycket enkelt. Du har kopieringsapparaten, som inte är mycket större än en vanlig kassett (se bilden), en kopieringskassett och spelet du vill kopiera. Sätt in spelet du vill kopiera i den ena änden av kopieringsapparaten och kopieringskassetten i den andra, tryck på en knapp och vänta i fyra sekunder – och du har kopierat!

Det här systemet lanseras nu i Sverige av **Homevision.** De stora bolagen i branschen, som Atari, följer med viss fasa utvecklingen. Homevisions spelkassetter passar till Ataris spelmaskiner och Ataris kassetter passar till Homevisions kopieringsapparat.

Homevision kommer snart med spelkassetter och kopieringsapparater också till andra system.

Kopieringsapparaterna säljs till handlarna tillsammans med till en början ett trettiotal spelkassetter och kopieringskassetten. Du köper en kopieringskassett av handlaren och väljer det spel du vill ha på den. När du tröttnat på spelet går du tillbaka till handlaren och han kopierar ett nytt spel på kassetten. Kopieringskassetten med ett valfritt spel (+ 3 spelkassetter) kommer att kosta 489 kronor, Homevisions spelkassetter 239 kronor och att kopiera ett nytt spel omkring 25 kronor. Kopieringskassetten kan du använda hur många gånger som helst.

Homevision har idag ett trettiotal spel och släpper inom kort totalt 48 spel i Sverige. Joystick har testat de första femton spelen och vi återkommer i nästa nummer med ett stort test av Homevisions spel.

De här spelen tyckte vi på Joystick bäst om: **1. Lilly Adventure. 2. Sky Alien. 3. Base Attack. 4. Parachute. 5. War 2000. 6. Robot Fight. 7. Tanks War. 8. Panda Chase. 9. Cosmic War. 10. Asteroid Fire.**

Kopieringsapparaterna kan ge spelmarknaden en ny och oväntad utveckling.

Daniel Törnqvist

Så fungerar ljuspennan

■ Låt oss leka ett tag med **Vectrex** ljuspenna. Att detta överhuvudtaget är möjligt beror på Vectrex speciella vektorteknik med egen fristående bildskärm. Ljuspennan pluggas in i vänster urtag (spelare 2) och med knapparna på den vanliga kontrollpanelen ges olika kommandon om när pennan ska aktiveras eller om något ska ändras eller tas bort.



Art Master heter den första kassetten. Den får du med i förpackningen till ljuspennan. Här finns tre olika program som tillsammans utgör en bra grundkurs i vad ljuspennan förmår. Först på menyn står "Sketch". Här ritar du din första teckning på bildskärmen. Med "Connect" kan man rita en mängd punkter som sedan kan förbindas med linjer och i läge "Animate" börjar det bli riktigt intressant. Nu kan de första rörliga bilderna bli till. Rita en gubbe på bildskärmen och byt sedan till bild 2. Ändra på armar och ben och fortsätt sedan till bild 3 o s v. När du är färdig går det att spela upp det tecknade konstverket på bildskärmen. Gubben sprattlar med armar och ben.

Animaction är en självklar

GREJOR

Har du som tillverkare eller importör nåt du tycker vi ska berätta om så hör av dig! Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka gärna med bilder. 08-16 07 80.



uppföljare till Art Master. Tekniken är densamma men nu kan din tecknade film göras betydligt mer avancerad. Till att börja med finns ett förprogrammerat arkiv med 48 olika föremål som kan användas hur och när som helst. Komplettera med dina egna föremål och gör en tjusig bakgrund. Man kan även ändra ljusstyrkan på olika delar i bilden och därmed åstadkomma fina 3-D effekter. Men glöm inte att när du stänger av apparaten försvinner det färdiga resultatet för alltid.

Melody Master är den mest pedagogiska kassetten. Avsikten är att du ska lära dig noter, träna upp ditt gehör och komponera egna små musikstycken. Det är säkert en bra grundkurs om du inte kan något alls tidigare. Att komponera egna låtar är ganska komplicerat och tidskrävande. Dagens små billiga "syntar" är betydligt roligare för oss som hellre spelar än programmerar.

Men Vectrex ljuspenna är en fascinerande bekantskap.

Dick Blomberg

Minidator i klockan



■ Ett av många nya teknikens under. Men man har slutat att bli förundrad. Klockdatorn. Ett armbandsur där urtavlan fungerar som skärm, kopplad till en fickdator med skrivare. Från **Seiko.**



Joystickarnas Rolls Royce

■■ Börjar joysticken bli slapp och slö? Inget drag i actionknappen? Dålig respons? Kanske hela joysticken har fallit samman? Har du en modell som är plastig och vek? Vill du byta upp dig? Vill du känna samma kontakt som på ett riktigt arkadspel? Hemma? Framför TV'n?

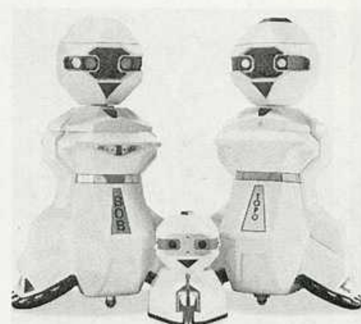
Det har kommit många modeller till Sverige nu och fler är på väg. De flesta är tyvärr ointressanta, men ett fabrikat står över alla andra: **Wico.** Wico är ledande tillverkare av joysticks till arkadspel. Wico har under det senaste året också börjat tillverka joysticks och andra tillbehör till hemdatorer och TV-spelmaskiner. Wicon har med en viss rätt blivit kallad för joystickens **Rolls Royce.** Joysticken är konstruerade i stål, härdad plast och med starka bladswitchar som i det närmaste verkar outslitliga. Wicon är dyrare än de flesta andra "kulpinnarna", men den håller desto längre.

Wicos joystickar passar till Atari, Commodore 64, VIC 20, Apple, IBM PC, Texas Inst. 99, TRS-80 med flera. Nu har också modeller kommit som passar till Intellivision och Colecovision. Det är två system som verkligen behöver bättre kontroller. Att Wicon är överlägsen de ursprungliga kontrollerna behöver inte betvivlas, men Wicos Colecovisionjoystick, som jag har provat, är inte helt perfekt i motsats till de som passar till Atari och VIC 20.

Styrpinnen och den genuina nummerpanelen är i god Wicoklass men det som försämrar helhetsintrycket något är de små actionknapparna på sidan av kontrollen som är för hårda och vassa. Det märks mest i spel som **Cosmic Avenger** och **Looping** där båda knapparna måste användas flitigt. Det känns inte riktigt när det "tar". I spel som inte båda actionknapparna används kan knappen på styrpinnen användas och då märks inte svagheten med sidoknapparna.

Funderar du på att investera i en bättre joystick så är Wicon hittills det enda vettiga alternativet. Den är som sagt något för dyr... men det är ju en Rolls-Royce också. Generalagenten i Sverige är **Speldata AB.**

Lars-Göran Nilsson



Din betjänt: En robot

■ Mattel presenterar under 1984 fyra olika robotar för försäljning i Sverige.

Bob för 40 000 kronor, **Topo** för 22 000, **Fred** för 3 000 och **Androman** för 1 900.

Alla fyra talar svenska.

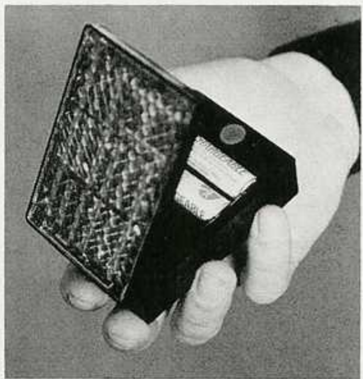
Bob kan du föra ett långt samtal med, han följer efter dig, han kan undvika möbler, han kan hämta böcker och öl åt dig. Omkring en meter hög.

Topo är en något enklare brorsa till Bob.

Fred är tänkt som en avancerad lekkamrat till barn mellan 6 och 14 år. Han kan rita och han rör sig utan problem. Fred är bara några decimeter stor.

Androman fungerar ihop med Atari 2 600 och du styr honom med din joystick.

Kanske en ny familjemedlem...



Kraft från solljuset

■ Batteriladdare som drivs av solljuset. En av allt fler prylar som får energi på detta sätt. Kostar omkring 150 kronor och säljs av **Columbia** i Kungsbacka. Finns för olika batteristorlekar.

SPELFOLK



Mästaren på Vectrex: Stefan

■■ Bingo för grabbar!

Så kallade nån Vectrex helgtävlingar på diskoteket Xenon i Stockholm.

En gång i veckan. Försök och finaler. Som mest ett femtiotal tävlande. Fina priser: Presentkort på 600 kronor i första pris!

I december hette tävlingsspelen Mine Storm, Scramble och Fortress of Narzod. Segrare i alla tävlingarna blev **Stefan Carlsson** (bilden). Fantastiskt! Och hans resultat gäller nu som inofficiella rekord för dessa tre spel. Speltid: 15 minuter.

Här är high scoren du ska försöka slå:

Mine Storm 1 226 000
Scramble 120 700
Fortress 21 210

Vectrex har planer på liknande tävlingar runt om i hela Sverige och planerar ett samarbete med hamburgerkedjan McDonalds. Med början under sportlovet. ■





Lätt, sa treåringen

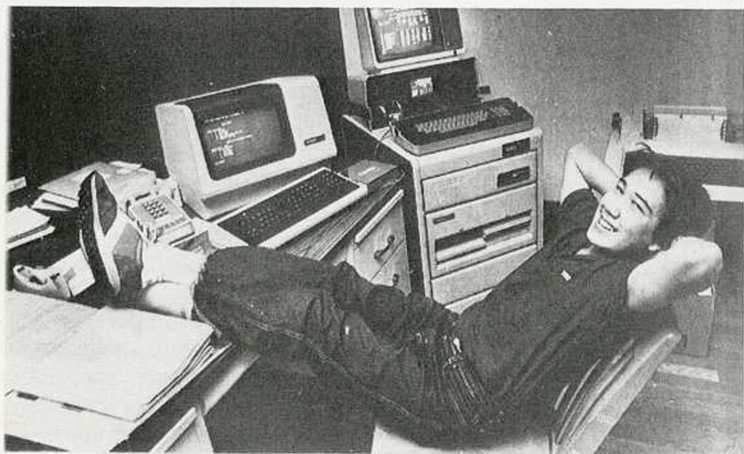
■■ Atari har kommit ut med spelkassetter för barn från tre till sju år. Kan verkligen så små barn spela? Vi lät Nina, 3 år, testa de två spel som Atari än så länge släppt i Sverige, **Alpha Beam** och **Kakmonstret**. Jodå, Nina lärde sig snabbt. Men en så kallad Kids Controller är nödvändig. Vilket var roligast? Båda två, sa Nina. Men hon satt längst med Alpha Beam. Där tycktes hennes intresse aldrig ta slut. Fler spel kommer: Eggcatch snarast. ■

Svenskar löste spelgåtan

■■ Riddle of the Sphinx. Eldprovet för dom som gillar att spela TV-spel. Olöst tills bara för en tid sen. Då en amerikan blev först.

Nu har också flera svenska grabbar gjort det. **Grim Nilsson** i Uppsala är en av dem. **Henrik och Johan Svedlund** i Örebro är två andra. Bravo!

Henrik och Johan har skickat med hela lösningen till oss. Men vi skvallrar inte...



Datadirektören tar en paus

■■ 13-årige **Tei Gordon** från Corvallis i USA tar en paus från jobbet som ekonomisk chef för ett femtiotal stora företag. Han sköter och är ansvarig för deras datarutiner och har hand om värden för miljarder kronor. ■

VAD SKA JAG SÄGA TILL MORSAN?



■■ Tack för alla brev!

Med massor av beröm, med bra förslag, med kluriga frågor, med intressanta uppgifter, med vettig kritik, med otroliga rekordnoteringar och med många nya idéer.

Tack, tack, tack! Fortsätt skriva till oss. Vi, **Janne Törnqvist** (redaktionellt ansvarig), **Lars-Göran Nilsson**, **Dick Blomberg**, **Daniel Törnqvist** och **Vicke Lööd** väntar nyfiket på just **ditt** brev.

Vår adress: **Joystick**, Sport & Fritid Press AB, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.

Roligaste brevet den senaste tiden fick vi från en kille som kallade sig Henik:

Hur övertalar man morsan att köpa en hemdator?

Vad svarar man på det...

Ja, Henik, vettigaste sättet för henne att satsa på en dator är nog att hon inser att datorn är framtidens viktigaste redskap och att **din** framtid kan vara räddad om du på allvar bir intresserad av datorer – det vågar vi nog påstå.

Vill du annonsera i vår tidning? Ring **Anne Fant**, 0764-616 67, eller **Micke Fant** 08-16 07 80. Telefonförfrågningar om prenumeration: 0451-229 00.

Nu är det dags att börja slutjobbet med nummer fyra. Layoutarna **Håkan Widestedt**, **Ove Maniette**, **Hans Carlgren** och tekniske redaktören **P-Å Welin** ligger i startgroparna. Om en månad ska den finnas att köpa. Det ska bli ett ännu bättre nummer. Vi lovar! Det händer ju så otroligt mycket för oss som är intresserade av datorer och spel. ■

spectrum

NYHETER från SPECTRUM

VÄLKOMMEN

Svenska Spectrum är en grupp av butiker som skall ge Dig lite extra service och hjälp när Du ger Dig in i den snåriga djungeln kring hemdatorer.

ZX INTERFACE II

För Dig som vill spela med Din ZX Spectrum presenterar vi nu ZX Interface II från Sinclair Research Ltd i England. Två joysticks kan anslutas tillsammans med de nya spelen på romklossar.

SKIVMINNE TILL ORIC-1

I början av februari börjar försäljningen av det nya skivminnet till ORIC-1. Byte Drive 500 heter det och tar minst 440 kByte, dvs 450.000 tecken. Kraftigare än något annat skivminne till någon hemdator. Se vår annons för mer information!

TELEDATA

Snart är Televerket klara med mätningarna av vårt TeleDatamodem till Sinclair ZX Spectrum. Då kan Du köpa marknadens mest avancerade modem till Din ZX Spectrum. Kommer under våren till ORIC-1, VIC-20 och VIC-64. Lika avancerat och lika billigt. Bara från Din Spectrumbutik!

COMMODORE SYNTHESIZER

Ibland de nya programmen från Micro Dealer hittar Du mycket godis! Vad sägs om ULTISYNTH som gör om Din Commodore 64 till en riktig synthesizer eller vad sägs om PRACTICALC till både VIC-20 och VIC-64. Bättre än Calc Result Easy?





NYA BUTIKER

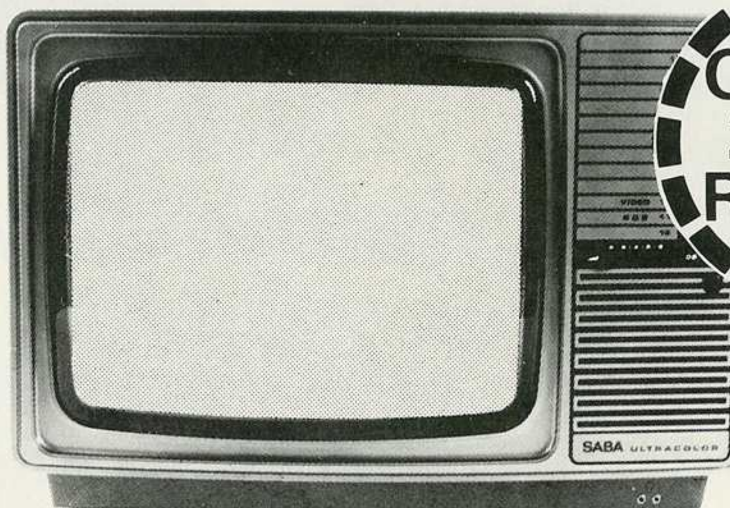
Fler och fler butiker kommer. Se sista sidan i vår annons. Det finns en Spectrumbutik nära Dig.

DATORHANDLARE

Om Ditt försäljningsområde är ledigt och Du som handlare vill gå med i Spectrumgruppen, skriv ett brev om Dig själv och Din butik till Spectrum (Svenska) AB, M Striner, Box 10090, 200 43 Malmö eller ring 040-92 20 70.

ORIC-1

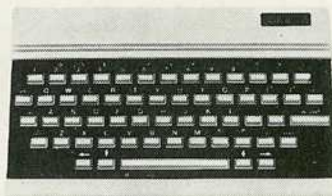
Succén med ORIC-1 fortsätter. Nu erbjuder vi ett fantastiskt paket, komplett med marknadens bästa monitor/färg-tv, dator, skrivare och program. Normalpris 9.785 kronor. Nu endast 6.995:–.

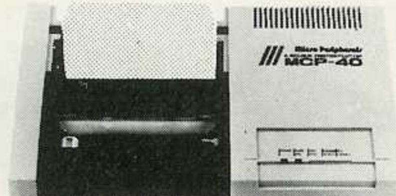


Otroliga 2790:- RABATT

Endast 6.995:-







- **SABA 14"** färg-tv/monitor med nio vanliga kanaler, en direktvideoingång, en rgb-ingång och en vanlig videoingång. Ordinarie pris 3.495 kronor.
- **ORIC-1** hemdator som är en av marknadens kraftigaste hemdatorer med en minneskapacitet på 48.000 tecken lediga för användaren. ORIC-1 har fullständig högupplösningsgrafik med åtta färger och tre ljudkanaler som ger möjlighet till avancerade ljudeffekter. Ordinarie pris 2.995 kronor.
- **MCP-40** fyrfärgsplotter som dels ger Dig vanliga utskrifter med 40 eller 80 tecken per rad, dels ger Dig diagram, kartor och annat i fyra olika färger. Ordinarie pris 2.495 kronor.
- **Programpaket** innehållande Teach Yourself Basic, Home Finance, Flight och Multigames. Ordinarie pris 500 kronor.
- **Nödvändiga kablar,** bland annat monitorkabel mellan dator och tv-apparaten

Spectrumpris: .... 6.995 kronor

SKIVMINNE TILL ORIC-1

I början av februari börjar försäljningen av det nya skivminnet till ORIC-1. **Byte Drive 500** tar minst 440 K Byte på varje 3" skiva, vilket gör minnet till marknadens kraftigaste för någon hemdator. Varje anläggning kan driva två skivminnen. Levereras med interface, manual, kablar och systemskiva. Bättre kan Du inte få till Din ORIC-1!

Preliminärt pris: 3.995:–

THE HOBBIT



Nu finns "The Hobbit" även till ORIC-1. Detta fantastiska äventyrsspel som roat tusentals ZX Spectrumägare finns nu översatt till ORIC. Du kan köpa det i Din Spectrumbutik för endast: 199:–

PRESENT TILL ALLA

Present till alla ORIC-ägare!

Läs på sista sidan i vår annons om hur Du som haft Din ORIC-1 ett tag får en försenad julklapp ifrån Svenska Spectrum.

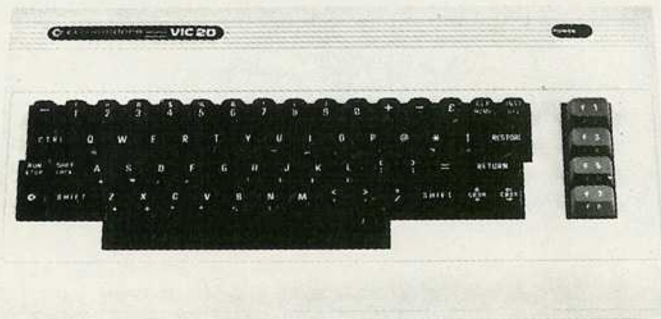
Se även mer om ORIC på de andra sidorna i vår annons!

LÄS SPECTRUMANNONSERNA – DET ÄR HÄR DU HITTAR NYHETERNA!

Svenska Spectrum har inget som helst samband med Hemdatorn ZX Spectrum tillverkad av Sinclair Research Ltd i England! Utom att vi säljer den!

spectrum

COMMODORE VIC-20



CBM 64



FOLKDATORN!

VIC-20 har ett riktigt tangentbord av skrivmaskinstyp. Minnet ger 3,5 K RAM ledigt för användaren och kan byggas ut till 64 K RAM. Detta ger möjligheter till avancerad programmering.
VIC-20 är en behändig dator som blivit mycket populär både i skolorna och i hemmen.

Din Spectrumbutik har just nu många fina specialerbjudanden när Du köper en VIC-20!

Minnesstorlek: 5.5 K RAM varav 3.5 K RAM ledigt för användaren. **Tangentbord:** Skrivmaskinstangenter. **Text:** 23 rader med 22 tecken. **Grafik:** 168 gånger 176 punkter, åtta färger. **Ljud:** Avancerad ljuddel med tre kanaler. **Anslutningar:** Kassettbandspelare, skivminne, skrivare, joysticks, ljuspenna, pratlåda m m.

PERSONDATORN!

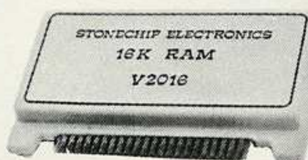
Commodore VIC-64 är hemdatorn som klarar det mesta tack vare det stora minnet. **VIC-64** har en mycket fin grafik med full bildskärm på 40 tecken och 25 rader. Sexton olika färger kan användas. Ljuddelen är troligtvis den mest avancerade på hemdatormarknaden idag. **VIC-64** är datorn för Dig

Din Spectrumbutik har just nu mycket låga priser på både datorn VIC-64 som såväl på tillbehör till den.

Minnesstorlek: 64 K RAM varav 38 K RAM direkt tillgängligt. **Tangentbord:** Skrivmaskinstangenter. **Text:** 25 rader med 40 tecken. **Grafik:** 320 gånger 200 punkter, 16 färger. **Ljud:** Avancerad ljuddel, tre kanaler. **Anslutningar:** Kassettbandspelare, skivminne, skrivare, teledatamodem, spelkontroller m m.

SPECIALERBJUDANDEN! MYCKET LÅGT PRIS!

MINNESUTBYGGNAD TILL VIC-20



Nu kan Du äntligen billigt och bra bygga ut Ditt minne på Din VIC-20. Med denna minnesmodul från Stonechip Electronics får Du 16 K RAM i Din VIC – 20. Bara att ansluta där bak på Din dator.

Nu superbilligt:. 495:–

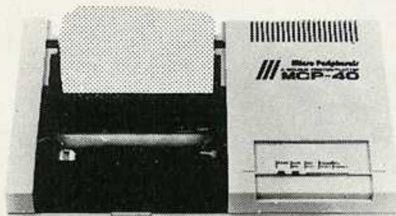
NY SKRIVARE TILL VIC!

Nu finns den nya printern Commodore 801 i våra butiker. För endast 2.995 får Du en snabb och rejäl skrivare till Din VIC-20 eller Commodore 64. Se den i Din Spectrumbutik.

Spectrumpris: 2.995:–

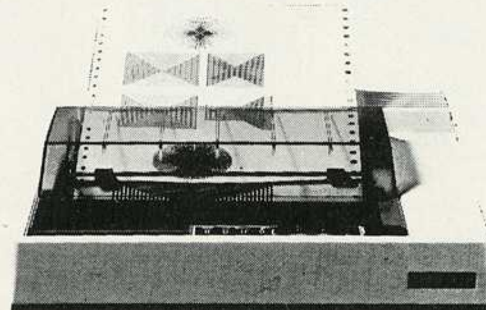
NYA SKRIVARE TILL ORIC-1 OCH ZX SPECTRUM
SPECIALPRIS

Nu kan vi presentera två nya mycket bra skrivare som passar både ORIC-1 och ZX Spectrum.



MCP-40 fyrfärgsplotter ger Dig vanliga utskrifter med 40 eller 80 tecken per rad eller diagram, kartor och annat i fyra olika färger. Många nöjda ORIC-ägare berättar gärna om hur bra den är! Standard centronicsingång.

Admate DP-80 är en professionell skrivare som är jämförbar med Epson FX-80. Rak och kursiv text, stora och små stilar, under och överskrift, grafik, svenska tecken, 80 tecken per sekund, dubbel skrivriktning, friktions- eller traktormatning, ja allt man kan önska sig av en riktig skrivare. Standard centronicsingång. RS 232 C mot tillägg.



MCP-40 inklusive kabel till ORIC-1: **1.995:–**
MCP-40 inklusive interface och kabel till ZX Spectrum: **2.495:–**

Admate DP-80 inklusive kabel till ORIC-1: **3.995:–**
Admate DP-80 inklusive interface och kabel till ZX Spectrum: . . **4.495:–**

LÄS VIDARE I ANNONSEN FÖR FLER FANTASTISKA ERBJUDANDEN!

Svenska Spectrum har inget som helst samband med Hemdatorn ZX Spectrum tillverkad av Sinclair Research Ltd i England! Utom att vi säljer den!

spectrum

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Englands bäst säljande hemdator i två versioner. 16 K RAM och 48 K RAM i användarminne. Och massor med tillbehör och program.

Gratis program eller tillbehör medföljer till ett värde av 400 kronor! Gäller till och med 1984-02-29!



Auktoriserad återförsäljare för generalagenten Beckman Innovation AB.

48 K 2.445:-

16 K 1.945:-

Se vilka fantastiska tillbehör som finns till ZX Spectrum!

KEMPSTON CENTRONICS INTERFACE 795:-

Anslut Din ZX Spectrum till nästan vilken skrivare som helst.

Spectrumpris: 795:–

PROTEK eller KEMPSTON JOYSTICKS INTERFACE



Spectrumpris: 299:–

TELEDATAMODEM

Ansluter Din ZX Spectrum till DataVisionen. Modem 1200/75 och inbyggd programvara. Levereras så fort Televerket har gett sitt tillstånd.

1.695:-



Prism VTX5000 DataVisionsmodem.

INTERFACE II TILL DIN SPECTRUM! 395:-

Nu är det här! Med nya Interface II kan Du använda de nya programmen på romklossar till Din ZX Spectrum. Inget mer krångligt laddande från bandspelare och långa väntetider.

Uttag för två standardjoysticks. Antingen kan Du läsa av dessa med hjälp av IN eller genom att joystick 1 genererar 1, 2, 3, 4, 5 och joystick 2 genererar 6, 7, 8, 9, 0. Det är häftigare att vara två som spelar! Massor av nya program kommer. Följande finns redan nu på romkloss: Planetoids, Space Radiders, Hungry Horace, Horace and the Spiders, Pssst, Cookie, Trans Am, Jet Pac, Backgammon och Chess. Från 149 kronor!

Interface II i Din Spectrumbutik: 395:–



Än en gång är vi först med ett nytt exklusivt originaltillbehör till ZX Spectrum!

INTERFACE I

Snart kommer Interface I till Din ZX Spectrum. Med det kan Du ansluta Microdriven, en riktig skrivare och koppla ihop flera ZX Spectrum till ett nät.

ZX MICRODRIVE

Microdriven är ett mycket snabbt kassettminne med utbytbara ändlösa kassetter. Rymmer upp till 50 filer och 85 kByte. Kommer att kosta under tusenlappen.

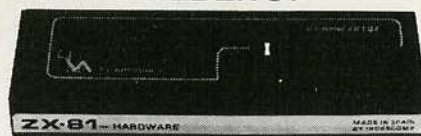
RS 232 C INTERFACE

Med vårt nya interface från Indescomp får Du dels RC 232 C och Centronicsutgångar, dels också RS 232 C ingång. Programvaran är inbygd, vilket gör att Du lätt kan ställa om baudtal etc. Kan Du programmering är det möjligt att t ex använda interfacet med ett modem för att köra mot andra datorer.

Spectrumpris: 995:–

Levereras utan kablar.

CENTRONICSINTERFACE TILL ZX 81



Med detta centronicsinterface kan Du koppla nära på vilken skrivare som helst till Din ZX 81. Levereras utan kabel.

Spectrumpris: 495:–

Begränsat antal.

DIGITAL TRACER

Rita med Din Digital Tracer och en ZX Spectrum. Du kan lägga in kartor, bilder och diagram. Rastrera och skugga. Efterbehandla med t ex programmet Melbourne Draw så får Du perfekta bilder.

Spectrumpris: 995:–

ZX PRINTER



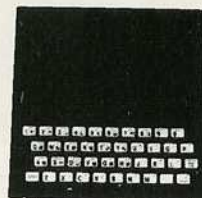
795:-

Fem rullar papper på köpet!
Passar både ZX Spectrum och ZX 81.

ZX 81

ENDAST 695:-

~~995:-~~



Den billiga datorn för Dig som vill lära Dig att programmera!

EXTRA MINNE TILL ZX SPECTRUM

32 K RAM i låda som uppgraderar Din ZX Spectrum från 16 K RAM till 48 K RAM. Ingen inbyggnad nödvändig. Från Cheetah i England.

Spectrumpris: 695:–

32 K RAM på kretsar som Du själv monterar in. Viss lödning behövs. Originalkretsar från Beckman Innovation.

Spectrumpris: 495:–

SKIVMINNE

Viscount skivminne med Interface för Dig som vill använda Din ZX Spectrum mer seriöst. 112 k Byte. Enkla kommandon.

Spectrumpris: 3.995:–

LÄS SPECTRUMANNONSERNA — DET ÄR HÄR DU HITTAR NYHETERNA!

Svenska Spectrum har inget som helst samband med Hemdatorn ZX Spectrum tillverkad av Sinclair Research Ltd i England! Utom att vi säljer den!

spectrum

SVENSKA MICRO DEALER

Våra program för ZX Spectrum, ORIC-1, VIC-20 och Commodore 64 får vi från Svenska Micro Dealer som är landet främsta programdistributör.

MÅNADENS GULDPROGRAM:

Alchemist, ZX Spectrum 48 K: . . . . 89:—

MÅNADENS TIPS:

Pilot 64, Commodore 64: . . . . 99:—

Kolla in Micro Dealers TOP-50!

I din Spectrumbutik hittar Du Micro Dealers lista på de 50 mest sålda programmen här hemma och i England. Där får Du bra tips om vilka program som är intressanta.

Commodore 64:

1. Ultisynth: . . . . 199:—
2. Snowball: . . . . 149:—
3. Defender 64: . . . . 99:—
4. Hover Bovver: . . . . 99:—
5. Moon Buggy: . . . . 99:—
6. Practicalc: . . . . 595:—
7. 3-D Tanx: . . . . 99:—
8. Rollerball/Qix: . . . . 99:—
9. Hobbit 64: . . . . 199:—
10. Hunchback: . . . . 99:—









VIC-20:

1. Jet Pac 20: . . . . 89:—
2. Metagalactic Llamas: . . . . 99:—
3. Falcon Fighter: . . . . 99:—
4. Dark Dungeons: . . . . 99:—
5. Star Defence: . . . . 119:—
6. Fire Galaxy: . . . . 119:—
7. Battlefield: . . . . 99:—
8. Quest of Merravid: . . . . 119:—
9. Practicalc: . . . . 399:—
10. Gridrunner: . . . . 79:—

ZX Spectrum:

1. Stonkers: . . . . 89:—
2. 3-D Ant Attack: . . . . 99:—
3. Oracles Cave: . . . . 99:—
4. Manic Miner: . . . . 99:—
5. Lunar Jetman: . . . . 89:—
6. Atic Atac: . . . . 89:—
7. Chuckie Egg: . . . . 99:—
8. Krakatoa/Choplifter: . . . . 99:—
9. Android Two: . . . . 99:—
10. Jungle Trouble: . . . . 89:—

ORIC-1:

1. Zorgons Revenge: . . . . 129:—
2. Hobbit Oric: . . . . 199:—
3. Draculas Revenge: . . . . 99:—
4. Ice Giant: . . . . 99:—
5. Two Gun Turtle: . . . . 99:—
6. Colossal Adventure: . . . . 149:—
7. Snowball: . . . . 149:—
8. Harrier Attack: . . . . 99:—
9. Xenon-1: . . . . 129:—
10. The Ultra: . . . . 99:—

Kolla in Micro Dealers TOP-50!

SE VÅR TOP-50 LISTA I DIN DATORBUTIK!

SOFTSEL®

Våra program för Atari, Commodore och Texas får vi från Softsel Computer Products som är världens största programdistributör!

MÅNADENS GULDPROGRAM:

Snookie, CBM-64, Atari: . . . . 395:—

MÅNADENS TIPS:

Congo Bongo, VIC, CBM-64, Atari: . . . . 495:—

Commodore 64:

Jump Man: . . . . 495:—
Jump Man Junior: . . . . 495:—
Choplifter: . . . . 495:—
Zork 1, 2 eller 3: . . . . 495:—
Telengard: . . . . 295:—
Star Trek: . . . . 495:—

Atari 400, 600, och 800:

Miner 2049er: . . . . 495:—
Jumpman: . . . . 495:—
Zaxxon: . . . . 395:—
Telengard: . . . . 295:—
Qix: . . . . 495:—
Defender: . . . . 495:—



PRISERNA KORREKTA VID PRESSTOPP!

Svenska Spectrum har inget som helst samband med Hemdatorn ZX Spectrum tillverkad av Sinclair Research Ltd i England! Utom att vi säljer den!

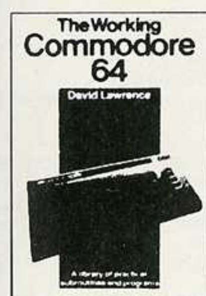
spectrum



119:-



119:-



119:-



139:-



SUNSHINE
LITTERATUR

Commodore 64:

Mathematics on the CBM-64: 119:–
The working CBM-64: 119:–
Machine Code Master: 119:–
Commodore 64 Adventures: 119:–

ZX Spectrum:

The Working Spectrum: 119:–
Spectrum Adventures: 119:–
Master Your ZX Microdrive: 139:–

SUNSHINE Program ZX SPECTRUM

Androids: 119:–
Blind Alley: 99:–
Cruising: 99:–
Galaxy Attack: 119:–
Sword Fight: 119:–

Applica LITTERATUR

Commodore:

Spela VIC!: 135:–
Mastercode för VIC-64: 145:–

ZX Spectrum:

Electroniken i Spectrum: 120:–
Spectrumfakta för effektiv programmering: 145:–
Upptäck Spectrums BASIC: 135:–
Maskinkodsprogrammering från början: .. 120:–
Skriva spel för Spectrum: 135:–

Studieförlaget LITTERATUR

ZX Spectrum:

Spectrumhandboken: 136:–
Upptäck din Spectrum: 136:–
Arbeta med Spectrum: 136:–
Lek med Spectrum: 49:–
Spectrum – Ovan Regnbågen: 136:–
Bortom BASIC-Spectrum maskinkod: .. 136:–
Microdriven: .... ej fastställt
Knep & Knåp: 49:–

FLER BÖCKER SNART!

VÄLKOMMEN TILL VÅRA BUTIKER

FRÖLUNDA
Siba Radio & TV
Fröfästegatan 61
031-45 03 15

GÄVLE
Norrlands Radio
S Kungsgatan 27
026-12 78 00

GÖTEBORG
Siba Radio & TV
Järntorget 6
031-22 30 50

HISINGSBACKA
Siba Radio & TV
Deltavägen 6
031-22 23 50

LINKÖPING
Datamäklaren
Vasavägen 61 C
013-10 31 74

MALMÖ
TELEradio
Triangeln 40
040-23 85 00
TELEradio
Jägersro köpcenter
040-21 50 00

Fler kommer!

MÖLNDAL
Siba Radio & TV
Göteborgsvägen 25
031-87 08 50

NORRKÖPING
Malmros Radio
Hantverkaregatan 25
011-18 47 24
Spiralens Radio & TV
Spiralen
011-10 40 20

SUNDSVALL
Hyr & Häpna
Storgatan 16
060-17 18 15

VÄRNAMO
Radar AB
Götavägen 5
0370-149 50

VÄSTERÅS
Sigma Radio & TV
Sigmatorget 1
021-18 01 70
Punkt Radio & TV
Punktvaruhuset
021-18 01 70

VÄXJÖ
Radar AB
Hejaregatan 13
0470-250 90

Skulle det ännu inte finnas en Spectrumbutik där Du bor, kan Du ringa till närmaste butik och handla.
Eller kan Du alltid ringa till vårt huvudkontor så skickar vi direkt till Dig.
Ring 040-92 20 70 eller skriv till Spectrum (Svenska) AB, Box 10090, 200 43 Malmö.

PRESENT TILL ALLA ORIC-ÄGARE

Arbetet med den svenska manualen till ORIC-1 beräknas vara klart under månadsskiftet januari–februari. Alla Ni som köpt en ORIC i en Spectrumbutik får den svenska manualen automatiskt hemsänd. **Många andra generalagenter tar inget ansvar för de som köpt en dator hos andra än agentens återförsäljare. Så dock inte vi. Vi utlovar härmed ett kostnadsfritt exemplar av den nya svenska manualen till alla i Sverige som har en ORIC-1.**
Sänd in ett brev med namn och adress samt kopia på Ditt kvitto där Du köpte Din ORIC-1 och maskinens serienummer till Spectrum (Svenska) AB, Box 10090, 200 43 Malmö och märk brevet med "ORIC-Manual" så sänder vi Dig ett exemplar av manualen så fort den blir klar.

LÄS SPECTRUMANNONSERNA – DET ÄR HÄR DU HITTAR NYHETERNA!

Sortimentet varierar från butik till butik. Ring och fråga.

PROGRAM TILL VIC 20 OCH COMMODORE 64:

GÖR DITT EGET SPEL!

Ett bra klätterspel. Det är första programmet i Joystick. Det ska bli fler. Till de flesta systemen som finns i Sverige. Varsågod!

Hardhat Climber—VIC Version

```
0 POKE51,192:POKE52,29:POKE55,192:POKE56,
   29:POKE36869,255:POKE36878,15:POKE36879
   ,25
1 D=37154:P1=37151:P2=37152:DO(Ø)=-1:DO(1
   )=1:DI=DO(INT(RND(1)*2))
2 A$=">>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>{LEFT}{INST}>"
   :DIMB(11):G=30720:E2=Ø
3 SC=1:CH=2:E1=Ø:D(Ø)=4:D(1)=2:D(4)=7:Z=5
   7:E3=1:Q=10000:J=56
10 GOSUB100:POKE36869,255:E4=Ø:E5=2
15 GOSUB70:H=Ø:Y=Ø
16 S=8143+INT(RND(1)*20):IFPEEK(S+22)=62O
   RPEEK(S)=59THEN16
17 T=PEEK(S):POKES,58:POKES+G,Ø
19 V=7712+B(Y):W=62:DO=DO(INT(RND(1)*2))
20 SYS828:ONPEEK(1)GOTO35,26,28,31,33
21 FORN=1TO23:NEXT:GOTO41
26 IFPEEK(S+22)=ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T-
   J):S=S+22:GOTO40
27 GOTO41
28 DI=-1:IFPEEK(S+21)<62THENPOKES,T:POKES
   +G,D(T-J):S=S-1:GOTO40
29 IFT<>ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S+D
   I:T=PEEK(S):GOTO55
30 GOTO41
31 IFT=ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S-22
   :GOTO40
32 GOTO41
33 DI=1:IFPEEK(S+23)<62THENPOKES,T:POKES+
   G,D(T-J):S=S+1:GOTO40
34 GOTO29
35 POKE36876,240:POKES,T:POKES+G,D(T-J):S
   =S-22+DI:T=PEEK(S):POKES,58:IFT=60THEN
   55
36 IFPEEK(S+22)=60THENSS=SS+1000:PRINT"
   {HOME}{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(SS)))SS
37 FORN=1TO5:NEXT:POKES,T:POKES+G,D(T-J):
   S=S+22+DI:T=PEEK(S):POKES,58:IFPEEK(S+
   22)>61THEN55
38 POKES+G,Ø:POKE36876,Ø:GOTO41
40 POKE36876,200:POKE36876,Ø:T=PEEK(S):PO
   KES,58:POKES+G,Ø
41 IFT=61THENSS=SS+150:PRINT"{HOME}{RVS}"
   TAB(8-LEN(STR$(SS)))SS:H=H+1:T=62:IFH=
   16THEN64
42 IFT=60THEN55
43 GOSUB98
45 POKEV,W:POKEV+G,D(W-J):V=V+DO:W=PEEK(V
   ):POKEV,60:POKEV+G,7
46 IFDO=22ANDPEEK(V+22)=56THENDO=DO(INT(R
   ND(1)*2)):GOTO48
47 IFW=63THENDO=22
48 IFW=58THEN55
49 IFV<8164THEN20
50 Y=Y+1:IFY=12THEN55
51 POKEV,62:GOTO19
55 POKE36876,Ø:SO=250:IFT=60THENT=W
56 POKE36874,SO:IFPEEK(S+22)<>56ANDS<8164
   THENPOKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S+22:T=PE
   EK(S):POKES,58:POKES+G,Ø
57 FORN=1TO17:NEXT:SO=SO-5:IFSO>150THEN56
58 POKE36874,Ø:CH=CH-1:IFCH=-1THENPOKED,2
   55:POKE36869,240:PRINT"{CLR}{BLK}"SS:E
   ND
59 PRINT"{HOME}{RVS}"TAB(14)CH::POKEV,W:P
   OKEV+G,D(W-J):Y=Y+1:IFW=58THENPOKEV,T:
   POKEV+G,D(T-J)
60 IFY>10THEN15
61 IFS>8163THENPOKES,T:GOTO16
62 POKES,58:POKES+G,Ø:GOTO19
64 IFY=11THEN67
65 FORN=Y+1TO11:POKE7712+B(N),62:SS=SS+10
   Ø:PRINT"{HOME}{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(SS)
   ))SS:GOSUB98
66 POKE36877,250:FORM=240TO250:POKE36876,
   M:NEXT:POKE36876,Ø:POKE36877,Ø:NEXT
67 E2=E2+.05:SC=SC+1:E1=E1+1:IFE1>8THENE1
   =8
68 GOTO15
69 GOTO69
70 PRINT"{CLR}{PUR}";:FORN=1TO21:PRINTA$:
   NEXT:PRINTA$"{HOME}":B$=">888888888888
   88888888"
71 PRINT"{2 DOWN}"TAB(6)"?>>>>>>>>?{RED}"
   :PRINTTAB(6)"9{PUR}88888888{RED}9":PRI
   NTTAB(6)"9>>>>>>>>9":PRINTTAB(6)"9>>>>
   >>>>9{PUR}"
72 FORN=1TO3:PRINTB$"{4 DOWN}":NEXT:PRINT
   B$"{HOME}";:POKE8185,62
73 PRINT"{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(SS)))SS;TAB
   (14)CH;TAB(17)SC:POKE7697,163:FORN=ØTO
   11:POKE7712+B(N),60
74 POKE7712+B(N)+G,7:NEXT:FORN=7834TO8164
   STEP110:IFN=8164THEN80
75 FORO=1TO3
76 R=N+1+INT(RND(1)*20):IFPEEK(R)<>56THEN
   76
77 FORM=RTOR+88STEP22:POKEM,57:POKEM+G,2:
   NEXT:IFO>1ANDRND(1)<E2THENPOKER+(INT(R
   ND(1)*2)+2)*22,63
78 IFRND(1)<.5ANDPEEK(R-22)=62THENPOKER-2
   2,63
79 NEXT
80 FORO=1TOE1
81 R=N+3+INT(RND(1)*16):IFPEEK(R)<>56ORPE
   EK(R-22)<>62ORPEEK(R+1)=62ORPEEK(R-1)=
   62THEN85
84 POKER,62:POKER-22,63
85 NEXT
86 FORO=1TO4
87 R=N-21+INT(RND(1)*20):IFPEEK(R)<>62ORP
   EEK(R+22)=62THEN87
88 POKER,61:POKER+G,Ø:NEXT:NEXT
89 POKE7710,63:POKE7715,63:POKE7731,63:PO
   KE7738,63
90 FORN=7812TO8142STEP110:POKEN,63:NEXT:F
   ORN=7833TO8163STEP110:POKEN,63:NEXT:RE
   TURN
98 IFSS>=Q*E3THENCH=CH+1:E3=E3+1:PRINT"
   {HOME}{RVS}"TAB(14)CH
99 RETURN
100 DATA,1,21,22,23,24,42,43,44,45,46,47
101 DATA255,255,153,102,102,153,255,255,1
    95,255,255,195,195,255,255,195,60,60,
    25,255,188
102 DATA60,36,231,3,4,24,24,60,126,126,60
    ,60,66,165,153,153,165,66,60,,24,36,1
    26,126,126
103 DATA126,,,,,,,,,,,,,,,,,
106 DATA169,,133,1,169,255,141,34,145,169
    ,32,44,31,145,208,5,169,1,133,1,96,16
    9,8,44
107 DATA31,145,208,5,169,2,133,1,96,169,1
    6,44,31,145,208,5,169,3,133,1,96,169,
    4,44,31
108 DATA145,208,3,133,1,96,169,127,141,34
    ,145,169,128,44,32,145,208,4,169,5,13
    3,1,96
109 FORN=ØTO11:READB(N):NEXT:FORN=7616TO7
    679:READM:POKEN,M:NEXT
110 FORN=828TO899:READM:POKEN,M:NEXT:RETU
    RN
```

Kollat och försvenskat av Wolf Fernlund

Hardhat Climber—64 Version

```
1 PRINT"{CLR}{7 DOWN}{12 RIGHT}HARDHAT CL
   IMBER":POKE53280,1:POKE53281,1:GOSUB780
2 POKE52,48:POKE56,48:CLR
5 PRINT"{CLR}"
6 PRINT"{7 DOWN}{12 RIGHT}HARDHAT CLIMBER
   "
10 POKE53280,1:POKE53281,1
20 DO(Ø)=-1:DO(1)=1:DI=DO(INT(RND(1)*2))
30 A$=">>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
   >>>>>{LEFT}{INST}>":DIMB(11):G=54272:E
   2=Ø
40 SC=1:CH=2:E1=Ø:D(Ø)=4:D(1)=2:D(4)=7:Z=
   57:E3=1:Q=10000:J=56
44 FORI=GTOG+24:POKEI,Ø:NEXT
45 POKEG+24,15:POKEG+5,17:POKEG+6,240:POK
   EG,100
50 GOSUB710:E4=Ø:E5=2
60 GOSUB500:H=Ø:Y=Ø
70 S=1905+INT(RND(1)*38):IFPEEK(S+40)=62O
   RPEEK(S)=59THEN70
80 T=PEEK(S):POKES,58:POKES+G,Ø
90 V=1123+B(Y):W=62:DO=DO(INT(RND(1)*2))
100 JV=255-PEEK(56321):GETQ$
101 IFJV=1THENJV=4:GOTO109
102 IFJV=4THENJV=3:GOTO109
103 IFJV=8THENJV=5:GOTO109
104 IFJV=2THEN109
105 IFJVAND16=16THENJV=1:GOTO109
108 JV=Ø
109 ONJVGOTO210,120,140,170,190
110 FORN=1TO23:NEXT:GOTO260
120 IFPEEK(S+40)=ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T
    -J):S=S+40:GOTO250
130 GOTO260
140 DI=-1:IFPEEK(S+39)<62THENPOKES,T:POKE
    S+G,D(T-J):S=S-1:GOTO250
150 IFT<>ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S+
    DI:T=PEEK(S):GOTO360
160 GOTO260
170 IFT=ZTHENPOKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S-4
    Ø:GOTO250
180 GOTO260
190 DI=1:IFPEEK(S+41)<62THENPOKES,T:POKES
    +G,D(T-J):S=S+1:GOTO250
200 GOTO150
210 POKEG+1,17:POKEG+4,17
215 POKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S-40+DI:T=PE
    EK(S):POKES,58:IFT=60THEN360
220 IFPEEK(S+40)=60THENSS=SS+1000:PRINT"
    {HOME}{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(SS)))SS
230 FORN=1TO5:NEXT:POKES,T:POKES+G,D(T-J)
    :S=S+40+DI:T=PEEK(S):POKES,58
235 IFS>1943ORPEEK(S+40)>61THEN360
240 POKEG+4,16:POKES+G,Ø:GOTO260
250 POKEG+1,9:POKEG+4,17:POKEG+4,16:T=PEE
    K(S):POKES,58:POKES+G,Ø
260 IFT<>61THEN270
265 SS=SS+150:PRINT"{HOME}{RVS}"TAB(8-LEN
    (STR$(SS)))SS:H=H+1:T=62:IFH=16THEN44
    Ø
270 IFT=60THEN360
280 GOSUB690
290 POKEV,W:POKEV+G,D(W-J):V=V+DO:W=PEEK(
    V):POKEV,60:POKEV+G,7
300 IFDO=40ANDPEEK(V+40)=56THENDO=DO(INT(
    RND(1)*2)):GOTO320
310 IFW=63THENDO=40
320 IFW=58THEN360
330 IFV<1944THEN100
```

■ Spelet heter **Hardhat Climber** och gjort av en amerikansk VIC-programmerare. Situationen är följande: Du befinner dig på ett bygge och skall samla ihop så många verktygslådor som möjligt på kortast möjliga tid. Längst upp finns det dock 12 tunnor som ligger väldigt löst och rullar ner lite då och då. Då gäller det att inte bli träffad utan att försöka hoppa över dem. När man samlat ihop alla verktygslådorna så kommer man upp i en ny svårare nivå.

Man får 140 poäng för varje verktygslåda man plockar upp och 1000 poäng för varje tunna man hoppar över. När alla lådorna är hopsamlade så får man 100 poäng till för varje återstående tunna. Man får tre liv från början men kommer man upp i mer än 10 000 får man ett extra liv.

Observera att man enbart kan använda joystick. Vid tryck på eldknappen så hoppar gubben åt det håll han rörde sig sist. På det viset kan man hoppa över tunnor och hål i golvbjälkarna. Högst upp på skärmen ser man antal poäng, antal liv kvar och nivån man är på.

ViC-20-ägare bör tänka på att vissa rader är längre än 88 tecken. Här måste man använda förkortningar på Basic-orden och även utelämna mellanslaget efter radnumret. Man måste också komma ihåg att spara programmet på band innan man kör det.

När det gäller VIC-64 behöver man bara tänka på att spara programmet innan körning.

En annan viktig sak är att listningarna inte innehåller konstiga kontrolltecken som är omöjliga att tyda. Istället så står tangenterna inom parentes. Exempelvis så betyder (6 DOWN) att man skall trycka på cursor ner 6 gånger. Mycket nöje!

```
340 Y=Y+1:IFY=12THEN6Ø
35Ø POKEV,62:GOTO9Ø
36Ø POKEG+4,16:SO=25Ø:IFT=6ØTHENT=W

361 FORQQ=1TO3Ø:NEXT
365 T1=T
37Ø POKEG+1,SO:POKEG+4,33:IFPEEK(S+4Ø)<>5
    6ANDS<1944THEN375
372 GOTO 38Ø
375 POKES,T:POKES+G,D(T-J):S=S+4Ø:T=PEEK(
    S):POKES,58:POKES+G,Ø
38Ø FORN=1TO17:NEXT:SO=SO-5:IFSO>15ØTHEN3
    7Ø
39Ø POKEG+4,16:CH=CH-1:IFCH=-1THENPOKE532
    72,21:GOTO1ØØØ
4ØØ PRINT"{HOME}{RVS}"TAB(25)CH:POKEV,W:P
    OKEV+G,D(W-J):Y=Y+1
4Ø5 IFW=58THENPOKEV,T1:POKEV+G,D(T1-J)

41Ø IFY>1ØTHEN6Ø
42Ø IFS>1943THENPOKES,T:GOTO7Ø
43Ø POKES,58:POKES+G,Ø:GOTO9Ø
44Ø IFY=11THEN47Ø
45Ø FORN=Y+1TO11:POKE1123+B(N),62:SS=SS+1
    ØØ:PRINT"{HOME}{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(S
    S)))SS
455 GOSUB69Ø:NEXT
46Ø POKEG+4,33:FORM=9TO176STEP2:POKEG+1,M
    :NEXT:POKEG+4,32
47Ø E2=E2+.Ø5:SC=SC+1:E1=E1+1:IFE1>8THENE
     1=8
48Ø GOTO6Ø
49Ø GOTO49Ø
5ØØ PRINT"{CLR}{PUR}";:FORN=1TO22:PRINTA$
    :NEXT:PRINTA$"{HOME}"
5Ø5 B$=">8888888888888888888888888888888
    888888"
51Ø PRINT"{3 DOWN}"TAB(15)"?>>>>>>>>?
    {RED}":PRINTTAB(15)"9{PUR}88888888
    {RED}9"
515 PRINTTAB(15)"9>>>>>>>>9":PRINTTAB(15)
    "9>>>>>>>>9{PUR}"
52Ø FORN=1TO3:PRINTB$"{4 DOWN}":NEXT:PRIN
    TB$"{HOME}";:POKE1983,62
53Ø PRINT"{RVS}"TAB(8-LEN(STR$(SS)))SS;TA
    B(25)CH;TAB(31)SC:POKE1Ø54,163

535 FORN=ØTO11:POKE1123+B(N),6Ø
54Ø POKE1123+B(N)+G,7:NEXT:FORN=1344TO194
    4STEP2ØØ:IFN=1944THEN6ØØ
55Ø FORO=1TO3
56Ø R=N+1+INT(RND(1)*38):IFPEEK(R)<>56THE
    N56Ø
57Ø FORM=RTOR+16ØSTEP4Ø:POKEM,57:POKEM+G,
    2:NEXT
575 IFO>1ANDRND(1)<E2THENPOKER+(INT(RND(1
    )*2)+2)*4Ø,63
58Ø IFRND(1)<.5ANDPEEK(R-4Ø)=62THENPOKER-
    4Ø,63
59Ø NEXT
6ØØ FORO=1TOE1
61Ø R=N+3+INT(RND(1)*36)
615 IFPEEK(R)<>56ORPEEK(R-4Ø)<>62ORPEEK(R
    +1)=62ORPEEK(R-1)=62THEN63Ø
62Ø POKER,62:POKER-4Ø,63
63Ø NEXT
64Ø FORO=1TO4
65Ø R=N-39+INT(RND(1)*38):IFPEEK(R)<>62OR
    PEEK(R+4Ø)=62THEN65Ø
66Ø POKER,61:POKER+G,Ø:NEXT:NEXT
67Ø POKE1122,63:POKE1125,63:POKE1161,63:P
    OKE1166,63
68Ø FORN=13Ø4TO19Ø4STEP2ØØ:POKEN,63:NEXT:
    FORN=1343TO1943STEP2ØØ:POKEN,63:NEXT

685 RETURN
69Ø IFSS>=Q*E3THENCH=CH+1:E3=E3+1:PRINT"
    {HOME}{RVS}"TAB(25)CH
7ØØ RETURN
71Ø DATA,1,39,4Ø,41,42,78,79,8Ø,81,82,83

72Ø DATA255,255,153,1Ø2,1Ø2,153,255,255,1
    95,255,255,195,195,255,255,195,6Ø,6Ø

725 DATA25,255,188
73Ø DATA6Ø,36,231,3,4,24,24,6Ø,126,126,6Ø
    ,6Ø,66,165,153,153,165,66,6Ø,,24,36

735 DATA126,126,126
74Ø DATA126,,,,,,,,,,,,,,,,,
75Ø DATA169,,133,1,169,255,141,34,145,169
    ,32,44,31,145,2Ø8,5,169,1,133,1,96

755 DATA169,8,44
76Ø DATA31,145,2Ø8,5,169,2,133,1,96,169,1
    6,44,31,145,2Ø8,5,169,3,133,1,96,169

765 DATA4,44,31
77Ø DATA145,2Ø8,3,133,1,96,169,127,141,34
    ,145,169,128,44,32,145,2Ø8,4,169,5

775 DATA133,1,96
776 FORN=ØTO11:READB(N):NEXT
777 RETURN
78Ø FORI=ØTO11:READX:NEXT:PRINT"{9 DOWN}
    {9 RIGHT}REDEFINING CHARACTERS"

782 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEE
    K(1)AND251
783 FORI=12288TO12288+256*8:POKEI,PEEK(I+
    4Ø96Ø):NEXTI
784 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334
    )OR1
785 FORI=12288+56*8TO12288+63*8+7:READM:P
    OKEI,M:NEXTI
786 POKE53272,(PEEK(53272)AND24Ø)+12

3ØØ RETURN
1ØØØ PRINT"{CLR}YOUR SCORE IS ";SS

1Ø1Ø PRINT"{6 DOWN}DO YOU WISH TO PLAY AG
     AIN (Y/N) ?";
1Ø2Ø GETA$:IFA$=""THEN1Ø2Ø
1Ø3Ø IFA$="Y"THENPOKE53272,(PEEK(53272)AN
     D24Ø)+12:GOTO2
1Ø4Ø IFA$<>"N"THEN1Ø2Ø
1Ø5Ø SYS2Ø48
```

Bild från Hardhit Climber, Vic 20

Bild från Hardhit Climber, Vic 64

TOPP!

MÅNADENS BÄSTA

ZEPPELIN

Synapse/Ataris datorer

Spelvärde

Grafik

En fröjd för ögat och en rejäl omgång för joysticken!! Så kan man kort sammanfatta detta lysande äventyr. **William Mataga** som har gjort de fartfyllda spelen **Shamus** och uppföljaren **Shamus Case 2** ligger också bakom nya spelet **Zeppelin.** Uppdraget i Zeppelin är att du som pilot på ett gammalt luftskepp skall undersöka grottvärlden Zarkafir där tidsgudarna har regerat i århundraden. Det finns sju plan och 250 olika salar att utforska. Du måste finna hemliga dynamitgömmor och spränga sönder fiendens innersta högkvarter på varje våning... för att komma längre ner i underjorden... till själva hjärtat.

Zeppelin är uppbyggd kring en mystisk fantasivärld med den bästa grafiken jag har sett på länge. Detaljrikedomen är häpnadsväckande och grottlandskapen som sakta glider förbi är förföriskt vackra. Inne i salarna seglar fientliga Zeppelinare och luftballonger i den heta atmosfären. Klippblock faller ner då och då från de fuktiga väggarna. Se också upp för de robotliknande vakterna som bevakar vissa omkopplare i grottan. (Dessa väktare går med vissa metoder att muta med hamburgare!) Försök att plocka upp nycklar som kan leda dig till okända områden... om nyckelhålet passar.

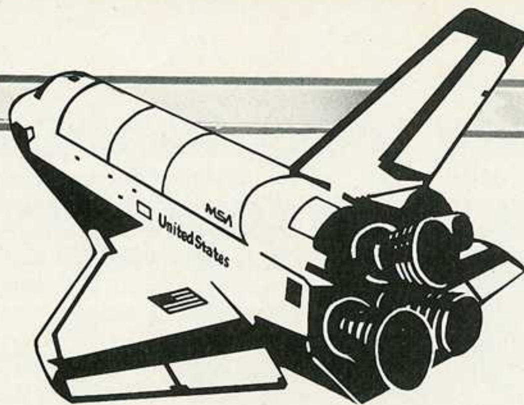
Zeppelin är också utmärkt som tvåmansspel. En är pilot och den andra sköter kanonerna... Mångfalden i spelet är enormt och joysticken släpper du eventuellt först då krampen sätter in.

LARS-GÖRAN NILSSON

SCORE: 2320 LIVES: 2



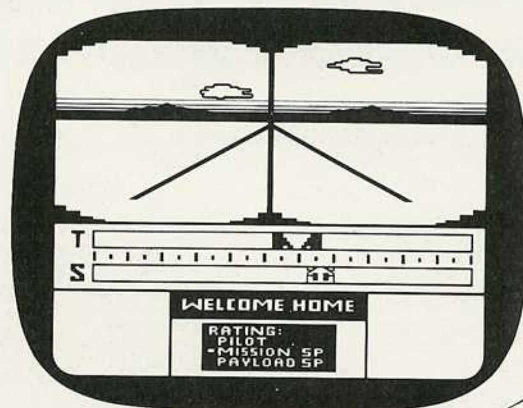
Det där är inget. Du skulle se spelversionen...



KOMMANDE NUMMER!

EN RESA UT I RYMDEN

Spelet som USA väntar på...

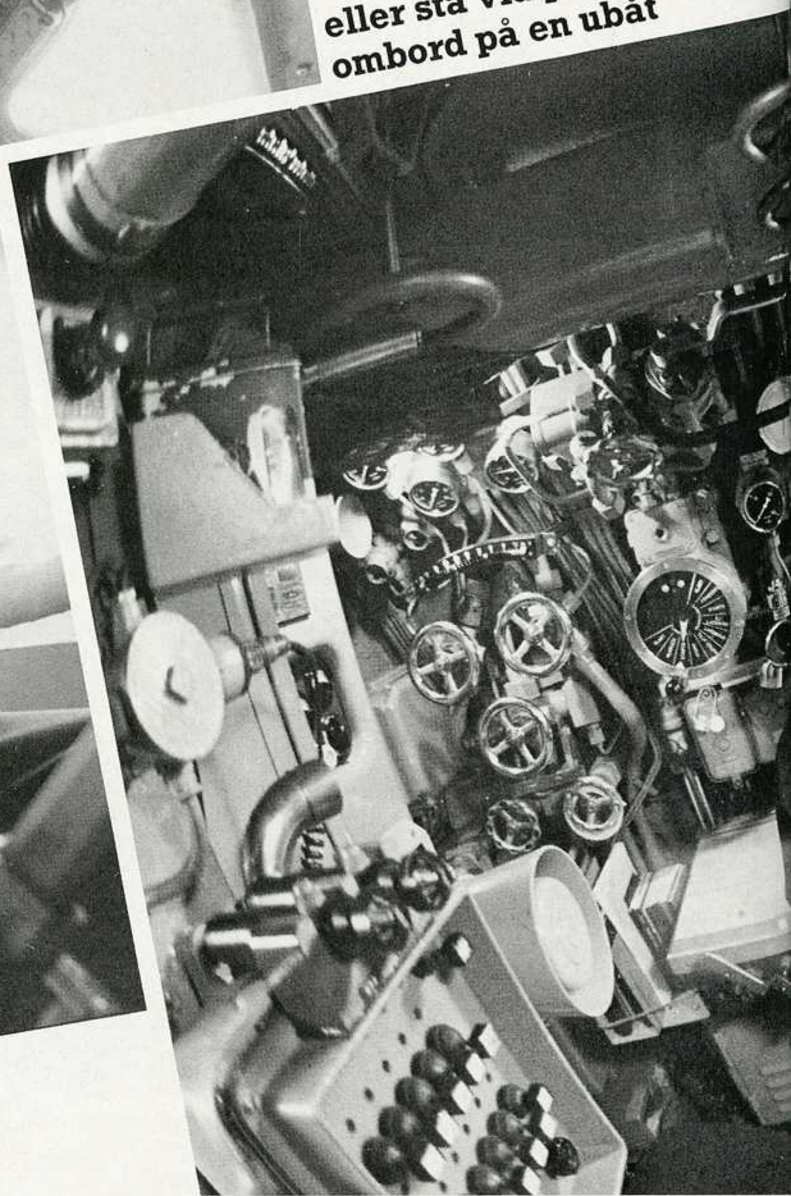




NÄSTA NUMMER KOMMER UT I MITTEN AV MARS

Drömmer du om att sitta vid spakarna i en Jumbojet,

eller stå vid periskopet ombord på en ubåt



DU HAR

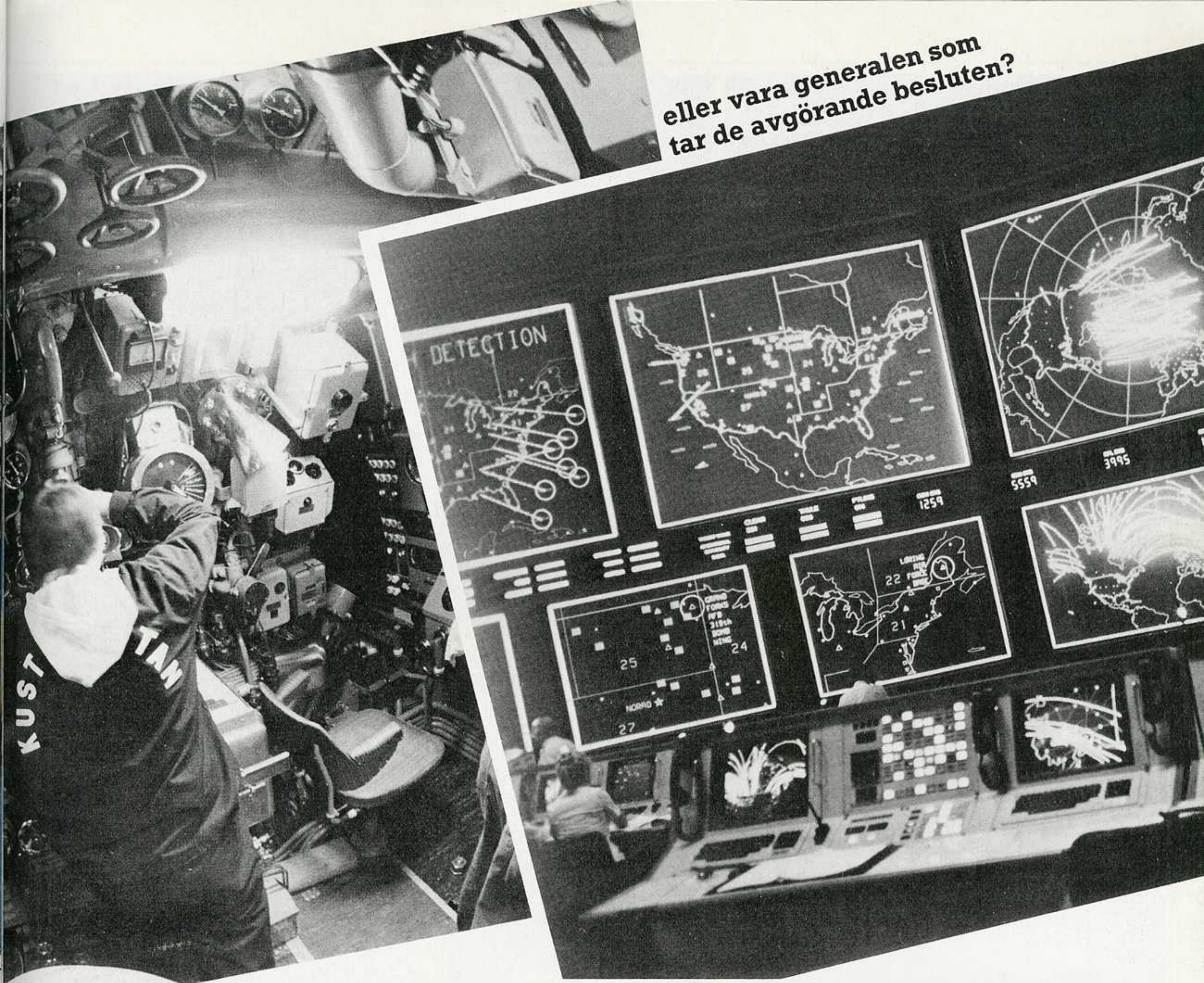
■■ **Thorn-EMI** har inte bara de snyggaste och mest praktiska (Lagom storlek) förpackningarna för data-spel, Thorn-EMI har också några av de bästa simulationsspelen som finns på marknaden just nu: **Submarine Commander, Jumbo Jet Pilot** och **Computer War** som bygger på filmen War Games.

Det första riktigt bra simulationsspelet för hemdatorer var Ataris **Star-Raiders** som bildade skola i genren. I Star-Raiders är du kapten på ett rymdskepp. Du sitter längst fram i kabinen och ser ut över den oändliga rymden. Stjärnorna seglar förbi med ljusets hastighet.

I Submarin Commander är du ubåtskapten på uppdrag i Medelhavet under andra världskriget. Din uppgift är att med hjälp av sjökort, periskop och hydrofoner söka rätt på fientliga fartyg och sänka dessa med dina torpeder. Fienden försvarar sig med tungt artilleri och sjunkbomber.

På instrumentpanelen kan du avläsa hydrofonen, roderläge, kompass, antal torpeder, bränslemängd, eleffekt, hastighet, luftförråd, klocka, ekolod och djupmätare, det går också att avläsa sänkt tonnage och hur stora de egna skadorna är. Med hjälp av tangentbordet kan du avläsa instrumenten och med joysticken kan du påverka händelseförloppet. Periskopet är din enda kontakt med yttervärlden. Där kan du se det blå havet, de fridfulla öarna och de ondsinta fartygen. På det elektroniska sjökortet kan du se var du befinner dig och med hydrofonens hjälp kan du följa fiendens verksamhet i området närmast dig.

■ Submarine Commander är ett mycket komplicerat data-spel där inte bara snabb reaktionsförmåga och ett häftigt avtryckarfinger räcker till. Här måste du också vara en listig strateg. Du måste veta när det är fördelaktigast att vara i över eller undervattensläge... om du ska ligga på botten med avslagna motorer eller forcera fientliga konvoyer på 10 meters djup med 20 knops hastighet. Det bästa är att du har råd att göra kraftiga felbedömningar. Det gör inget om dina lufttankar sprängs, det är ju bara på



eller vara generalen som tar de avgörande besluten?

MAKTEN

låtsas... men ibland känns det som om havet skulle välla in genom TV-rutan då du får ett skott i skrovet. Submarine Commander är mycket realistiskt och spännande. En klar höjdare i djupet.

■ **Thorn-EMI's andra simulationsprogram Jumbo Jet Pilot är inte lika actionladdat som Submarine Commander** men en flygtur i fredstid borde heller inte vara lika farofylld som ett ubåtsuppdrag i krigstid. Spelmässigt förlorar Jumbo Jet Pilot på detta eftersom det ibland blir väl händelsefattigt i kabinen... men så är det förmodligen i verkligheten också. Det känns i reglagen att en Boeing 747 är tung men det är fantastiskt frestande att försöka göra en looping. Misslyckas detta och du störtar i backen kommer en läcker skylt upp där det står: "Try Again". Tänk om det var lika enkelt och skonsamt på riktigt.

■ **War Games är en mycket intressant film och Computer War som bygger på filmen är en skicklig simulation av skeendet i filmen.** Det är ofta svårt att göra ett fängslande data-spel med utgångspunkt från en film men filmen War Games är ju i grund och botten ett avancerat data-spel så här känns transkriptionen helt naturlig.

Uppgiften i Computer War är att slå ut missiler som datorn i NORAD (North American Air Defense System) har lokaliserat. Men datorn kan inte skilja på om missilerna är riktiga eller simulerade. Ditt uppdrag är att ta bort de fruktade missilerna ur datorns minne och knäcka koderna som stänger de hemliga baserna. Computer War är Thorn-EMIs bästa spel hittills.

■ Alla dessa tre spel är mycket avancerade och utnyttjar även tangentbordet på datorn som kontrollbord. Spelen är svåra att lära sig men blir oerhört intressanta efter några timmar. Grafiken och ljudeffekterna är också väldigt naturtrogna.

Vill du bli pilot, ubåtskapten eller stridsledare för amerikanska luftförsvaret så är förmodligen Jumbo Jet Pilot, Submarine Commander och Computer War den enklaste och snabbaste vägen. ■

Lars-Göran Nilsson

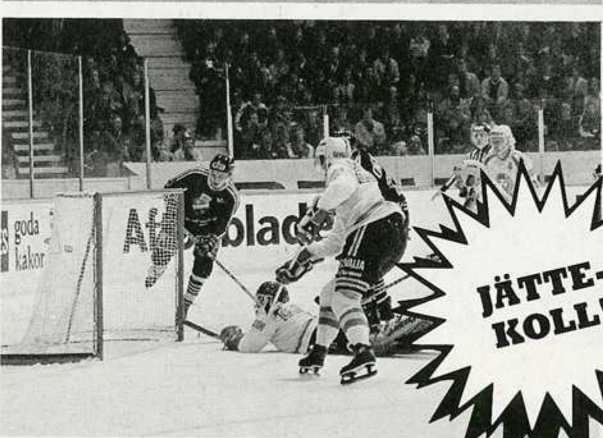
















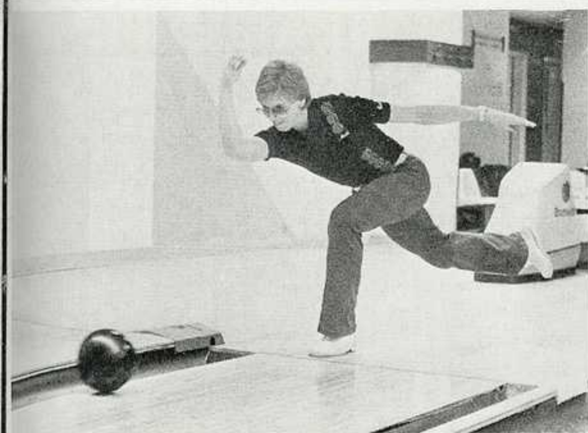
JÄTTE-KOLL!

Spelen för dig som inte blev nån SPORT-STJÄRNA

Det dräller av spel som handlar om sport. Vi har testspelat dem alla. Och vi lät en riktig sportfåne göra det. Här är hans omfattande rapport.

Av Dick Blomberg

■■ Jag har åkt skidor tre gånger. Jag var åtta år alla tre gångerna. Därefter hamnade skidorna tillsammans med allt annat onödigt på vinden. I plugget såg jag till att jag alltid blev vald sist i fotboll och andra lagsporter eftersom man som back var minst utsatt. 60 meter promenerades på 25 sekunder. Allt var toppen, aldrig svettig och inga skador. Hela sista året blev gymnastiktimmarna till håltimmar och i slutbetyget kunde jag visa upp ett streck. Sedan dess är det bara tidningarnas sportsidor och radions sportextra som har framkallat tillfällig huvudvärk. Men för en tid sedan hände något som plötsligt skulle få även mig att hantera ord som "Offside", "Strike", "Tiebreak" och "Slice". Jag blev ombedd att testa ett tjugotal nya TV-spel. Hälften visade sig

















vara just sportspel och här började något som idag får leda fram till denna sammanställning av de bästa sportspelen just nu.

Sportspelen täcker tillsammans upp ett brett fält av viktiga TV-spelsegenskaper. Här finns allt från våldsam action till helt stillastående strategi- och precisionsspel. Låt oss börja med en titt på fem olika huvudtyper:

1. **Lagspel.** Hit hör fotboll, basketboll och andra liknande bollspel. Förutom snabbhet är samspelet inom ditt lag viktigt för bra resultat. Snabbhet och taktik alltså.

2. **Man mot man.** Ex. tennis och boxning. De mer avancerade spelsystemen kombinerar snabbhet och taktik. I enklare spel avtar de taktiska möjligheterna och snabbheten får ta överhand.

3. **Stillastående spel.** Här finns golf, bowling, biljard m fl. Saknar helt action. Du planerar ditt slag eller kast så länge du vill. Ingen stress, men god bedömningsförmåga är viktig.

4. **Skidåkning.** Här turas spelarna om att åka. Medan du lägger ner allt du har av precision, koncentration och snabbhet, käkar din polare upp det sista i chipspåsen. I båda fallen gäller det att hålla tungan rätt i mun.

5. **Bilkörning.** Olika former av racertävlingar. Samma egenskaper som nr 4.

I det här stora testet finns det ingen tabell med betyg över samtliga sportspel. Det beror på att kvaliteten är väldigt olika på olika system. Philips spel når inte upp i klass med Atari. Atari kan inte konkurrera med Intellivision o s v. Därför följer här en genomgång av de bästa spelen inom varje system:

Hemdatorerna står i sina bästa stunder för spel av toppklass, men se upp för spel av äldre tillverkning. Ett äldre golfspel med frågor som ska besvaras via tangentbordet blir mer vetenskap än spelglädje. Ett basketbollspel från 1979 med sämre grafik än betydligt enklare TV-spel borde inte nämnas här. Utmärkta spel är däremot **Soccer** och **Major League Hockey** (Thorn EMI/Atari 400-800) med möjlighet för upp till fyra deltagare. Skulle fingrarna tröttna går det bra att låta datorn styra de båda lagen. Luta dig tillbaka och njut av en riktigt spännande fotbollsmatch. Bra fotboll bjuds också i **Cupfinal 64** (Commodore/Commodore 64). **Pole Position** (Atari/Atari 400-800) är bilkörning i toppklass och när du känner för något betydligt lugnare, prova pilkastning i **Darts** eller biljard i **Snooker & Billiards** (Båda Thorn EMI/Atari 400-800).

INTELLIVISION är mästaren för TV-spelande sportfreaks. Här finns elva spel av högsta klass. Det tar ganska lång tid att lära sig ett spel, men när tekniken väl infinner sig är det bara en svag vind i håret som skiljer spelet från verkligheten. Oftast används samtliga knappar på handkontrollen. I **Golf** riktar man slaget med discen, väljer bland nio olika klubbor med nummerknappsatsen, bestämmer slagets längd med tre olika actionknappar och med den fjärde låter man bollen skruvas i luften i en bana åt höger eller vänster från det raka utslaget. Därtill kommer olika underlag som påverkar slaget och höga

VÄND!

Forts fr föreg sida

SÅ KAN DU TRO ATT DU ÄR STENMARK

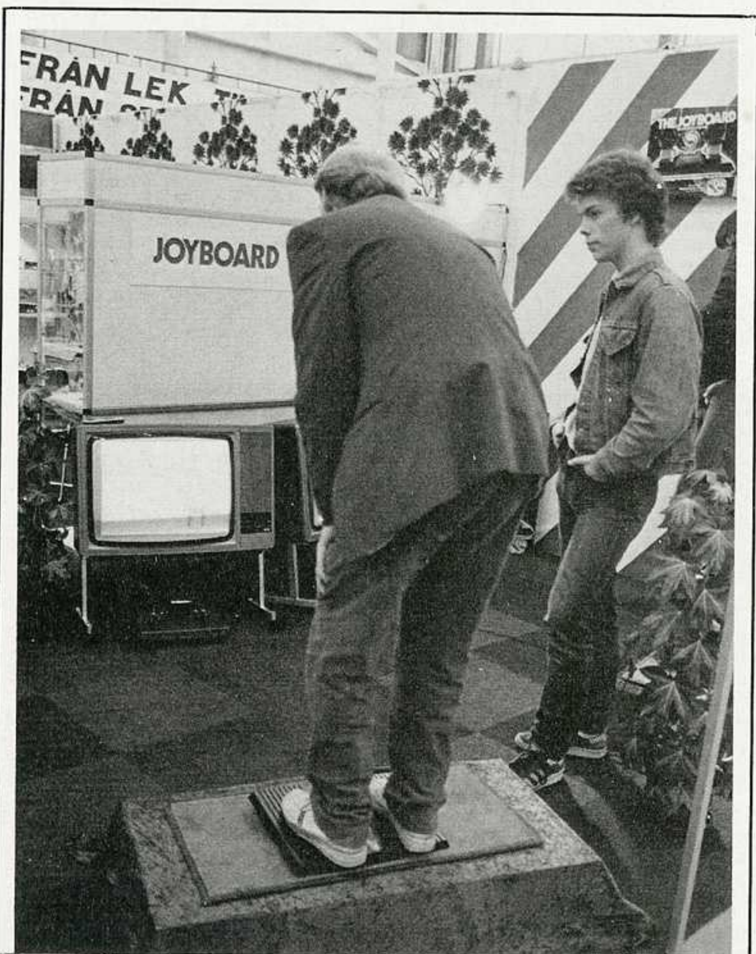
träd att fastna i. En niohålsbana för upp till fyra spelare. Det kan inte bli bättre, men lika bra på sitt sätt är nog störtlopp och slalom för upp till sex åkare med olika färg och separat tidtagning i **Skiing.** Eller kanske **Tennis** med publik som vrider huvudena när bollen spelas. Dessutom finns ett ovanligt Formel 1 spel – **Auto Racing,** där bilderna betraktas ur fågelperspektiv och där discen fungerar som en riktig bilratt.

ATARI tillverkade sportspel för 2600 på ett tidigt stadium. Att spela basketboll med enkel grafik och en spelare i varje lag håller inte i längden. Undvik också bowling och golf. Betydligt fräschare känns **Soccer,** ett fotbollsspel av den nya generationen. Bäst av Ataris egna spel är **Pole Position** för fartblinda och **Tennis** för folk med fötterna på jorden. En kul finess i Tennis är att man kan skriva in spelarnas namn på poängtavlan i bakgrunden innan spelet börjar. Dessutom är det inte, som hos Intellivision, nödvändigt att vara två spelare. Låt datorn bli din motståndare med två olika svårighetsgrader.

Fler spel för **Atari 2600** finns tillgängliga tack vare **Activision.** Utmärkt bilåkning i **Enduro,** skaplig utförsåkning med **Skiing** och ett ovanligt fågelperspektiv i **Boxing** får duga i väntan på det senaste från USA. På topplistorna där finns **Decathlon** (tiokamp), ett utmärkt spel som kommer till Sverige snart. Acitivision har lyckats pressa in 8 K i den här kassetten och det behövs för att få rum med tio olika idrottsgrenar i samma spel. Vi återkommer med test i kommande nummer.

COLECOVISION lägger inte ner någon större energi på sportspelssidan. I tidiga broschyrer kan man läsa om Skiing, men störtloppsåkaren måste ha dammat rakt in i ett träd redan efter första porten. Ingen jag känner har någonsin träffat honom. Jag tänker heller inte gå med på att Smurfen är ute och joggar och därmed skulle platsa här. Det enda spel som kvalificerar sig är **Turbo.** En tävlingsbil med riktig ratt och gaspedal (Expansionsmodul Nr 2) bjuder på bilåkning av bästa sort.

VECTREX förknippar man mest med actionfyllda rymdspel eller pedagogiska ljuspennor. Den som gräver djupt kan hitta ett skapligt fotbollsspel i **Soccer-Football.** Den som gräver djupare hittar **Blitz!** Äkta amerikansk **Rugby** som du kanske har sett på TV någon gång. Precis som då är avståndet mellan avspark och en ny hög spelare tre sekunder. Detta är lagspelet med minst action, men samtidigt en spännande bekantskap på våra breddgrader. Dessutom finns två mycket tredimensionella racerlopp. Det äldre **Hyperchase** får stå tillbaka för **Pole Position** som bjuder alla Vectrexinnehavare på förträfflig bilåkning.



Test av joyboard. Inte ser det ut som Stenmark precis...

PHILIPS sportspel ligger lågt på denna topplista. Det krävs stor fantasi för att få dessa fyrkantliga klossar att likna idrottsmän. Du som ser illa och gärna spelar **Golf** med krockettklubba och pingisboll kan säkert hitta något här. Efter hundratalet sportspel på marknaden, kan jag möjligen tänka mig en stunds **Skidåkning** innan dom här grejorna hamnar i barnkammaren.

Vad sägs om ett sista slalomåk i skidbacken. Sportlovet närmar sig och du behöver säkert ett par riktiga träningspass. Då kan **Joyboard** och skidspelet **Mogul Maniac** (Amiga/Atari 2600) vara något för dig. Joyboard är en fotkontroll som placeras på golvet framför TV:n. I rutan syns skidspetsarna och banan med portar. Som du förstår av inledningen av denna artikel är detta för mycket för mig. Jag lät en något mer rutinerad skidåkare prova. Bästa verklighetskänsla uppnås om man vänder Joyboarden med texten mot TV-rutan och samtidigt byter höger-vänster med knappen Color/B & W (ska stå i läge B & W). Ett par riktiga stavar i parkettgolvet rekommenderas också. Det här är ett bra och annorlunda spel men grafiken håller inte. Röda och gröna portar med blå träd mot en skrikig rosa himmel kommer aldrig att få mig på ett par skidor igen.

Innan jag lägger sportspelen åt sidan för den här gången kan jag avslutningsvis bara konstatera, att även om du inte är ett dugg idrottsintresserad kan sportspel ändå vara mycket underhållande. Risken är dock stor att du blir intresserad av riktiga spel ute i friska luften. Vi som nöjer oss med träningsvärk i ett par fingrar, har många spännande timmar framför oss. Vad är Sportspegeln på TV, om du inte får vara med och påverka slutresultatet. ■

USA HITS



■■ Vart man än går i USA så möts man av arkadspel, efterföljarna till flipperspelen. På flygplatserna, i restauranger, på hotell. Och i speciella spelhallar. Och alla spelar. Barn och vuxna, män och kvinnor, jobbare och direktörer.

Topplistorna över de bästa arkadspelen har under de senaste månaderna i de amerikanska speltidningarna toppats av spel som **Dragons Lair, Star Wars, Pole Position, Ms Pac-Man och Q-bert.**

Dragons Lair är ett av de första laserspelen. Laserspelen har en otroligt fin grafik. Som en tecknad Disney-film. Dragons Lair har blivit en mycket stor framgång och Dragons Lair spreds lavinartat över hela USA.

Ett annat laserspel som också haft stor framgång: **Astron Belt.** Ett rymdspel. Du ska skjuta ner fiendeskepp.

Jag testade de två spelen på **Disney World i Orlando.** Där finns en av världens största spelhallar med omkring hundra olika spel. Dragons Lair var ett svårt spel. Astron Belt lätt.

Nu är massor av nya laserspel

DE NYA HJÄLTARNA I SPELENS VÄRLD





på väg. Männen bakom Dragons Lair kommer med **Space Ace.** Atari med **Firefox** efter filmen med Clint Eastwood. **Begas Battle** från Data East.

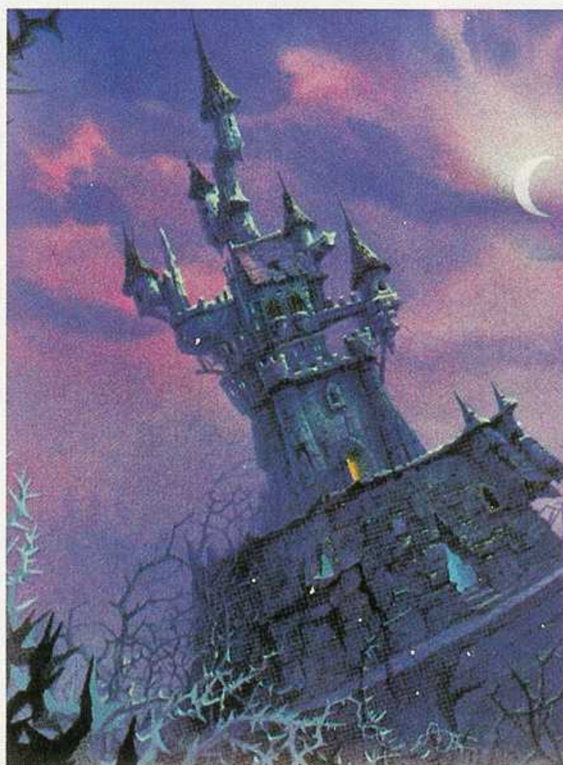
Laserspel är det nya inom spelens värld. Varför? Jo, därför att grafiken slår allt annat. Själva spelen är inte bättre än andra spel. Men de nya kändisarna för den nya generationen i USA finns i spelen. **Buck Rogers** är ett mycket populärt arkadspel.

Här är Joysticks egen lista över de bästa arkadspelen – vi spelade under en vecka.

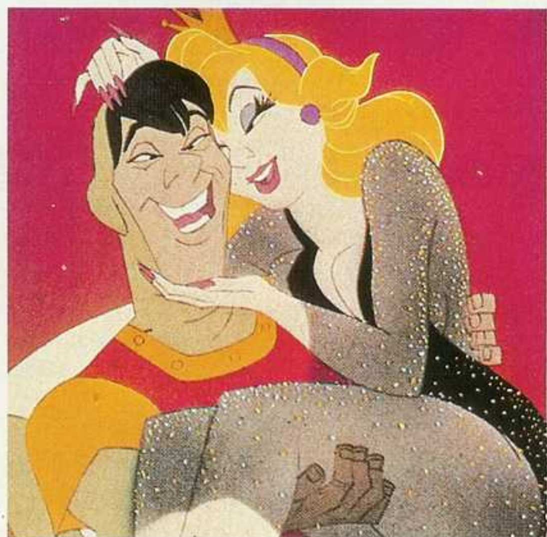
Många av de här spelen kommer alldeles säkert som TV-spel och/eller datorspel i Sverige. Om de inte redan har kommit. Det är nästan alltid så att de populäraste spelen först presenteras som arkadspel.

1. **Star Wars.** Ett rymdspel med bra grafik.
2. **Xevious.** Finns som TV-spel på Atari i USA.
3. **Galaga.** Fortsättningen på Galaxian.
4. **Dragons Lair.** Mycket svårt att lära sig.
5. **Astron Belt.** Laserspelet.

Daniel Törnqvist







Hjälten i Space Ace heter Dexter (ovan). Space Ace är det nya laserspelet från männen bakom Dragons Lair.
Hjälten i Dragons Lair är en riddare (de tre bilderna nedan) och grafiken är bättre än vad bilderna i vår tidning kan visa. Som en tecknad film.

1984 ÅRS BÄSTA SPELERBJUDANDE:

Världens mest berömda och sålda TV-spel

ATARI® 2600

Komplett med ett par Joysticks, batterieliminator och antennomkopplare: Februarierbjudande från

795:-
(Just det: sjuhundranittiofem kronor!!!)

SPEL MÄSTARNA

SNABB-PREMIE!

Du som gillar snabba tag! Beställ Ditt eget ATARI 2600 före den 20 februari så får du ATARI's fina kassettalbum. (Värde 99:–). Du kan också köpa det för specialpriset 69:–.

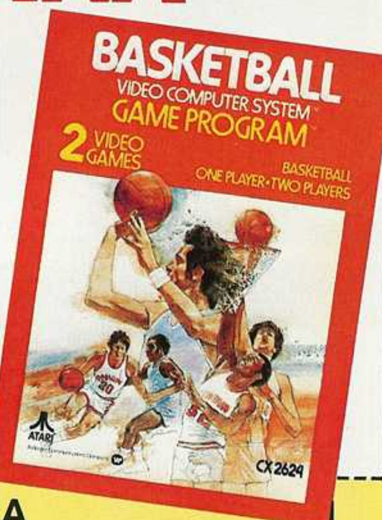
SKRIV ELLER RING!

Skicka in kupongen redan idag eller ring till vår kund & order-service. Ring dygnet runt tel 08-733 97 20.

KÖP-VILLKOR

Porto- och postförskottsavgift tillkommer. Returrätt inom 10 dagar. Tyvärr har vi ingen returrätt på kassetterna som ej är förseglade. Köpkort och FINAX Konto gäller – ange nummer tydligt samt kontohavarens namnteckning.

SPEL MÄSTARNA
Box 6002
172 06 Sundbyberg



EXTRA PREMIE

– utan kostnad – för dig som beställer direkt så vi har din order före den 20 februari.

ATARI-
kassetten
BASKETBALL
(normalpris 79:–)

DIN ORDERSEDEL TILL SPELMÄSTARNA
Box 6002, 172 06 Sundbyberg. Tfn 733 97 20.

Några korta köpregler:

- Priserna gäller t o m 84-02-29.
- Expeditionsavgift utgår ej, däremot avgift för postförskott (6:75) samt porto.
- Full returrätt inom 10 dagar – du själv står för portot.
- Reklamationer skall vara oss tillhanda inom 10 dagar.

JA! Jag beställer följande varor för leverans snarast.

☐ ATARI 2600 TV-spel		795:–
☐ Kassett Missile Command	(389:–)	239:–
☐ Kassett Yar's Revenge	(389:–)	239:–
☐ Kassett Dodge'em	(299:–)	199:–
☐ Kassett Out Law	(199:–)	99:–
☐ Kassett Air Sea Battle	(199:–)	99:–
☐ Kassett Combat		69:–

Namn ____________

Adress ____________

Postnummer ____________

Postadress ____________

Telefon ___ - ________ helst kl ___ - ___

PORTO OCH POSTFÖRSKOTTSAVGIFT TILLKOMMER.
Använd ditt KÖPKORT/ MASTER CHARGE eller FINAX KONTO.

Kontonummer ____________

Namnteckning ____________

JOY 1-84

Frankeras ej
Spelmästarna
betalar
portot.

SPEL MÄSTARNA

SVARSPOST

Kontonummer
74008004

172 06
SUNDBYBERG

CLUB CAPTAIN ATARI

NYTT REKORD

Ny rekordhållare på Atari's kassett Vanguard (1A) är Johan Borg från Boden med 204 900 poäng. Johan berättar också i sitt brev att han kommit upp i 159 690 poäng på Ms PAC-MAN (1B) och vad vi förstår kommer han att vara ett namn att räkna med i framtida SM i TV-spel!

CLUB CAPTAIN ATARI

MÄSTARMÄRKEN FÖR ATARI SUPER POÄNG!

Följande poängsummor gäller för Atari Super Poäng:



Battlezone
100 000



Dig Dug
100 000



Pole Position
100 000



Kangaroo
20 000



Centipede
200 000

Om du kommer upp i ovanstående poäng skall du fotografera av TV-skärmen med superpoängen och skicka in bilden till oss, så får du ett mästarmärke (värde 15:–) som bevis på din skicklighet. Glöm ej att skriva ditt namn och adress. Atari ScoreBook innehåller dessutom nio andra Atari-kassetter med tips och Super Poäng. Score boken kan du beställa på beställningskortet som din handlare fyller i åt dig. Därefter får du Scoreboken på posten. Har du några tips om hur man skall spela för att komma upp i superpoäng på andra spel än de som står i Scoreboken, skriv då till Club Captain Atari, Box 30006, 104 25 Stockholm.

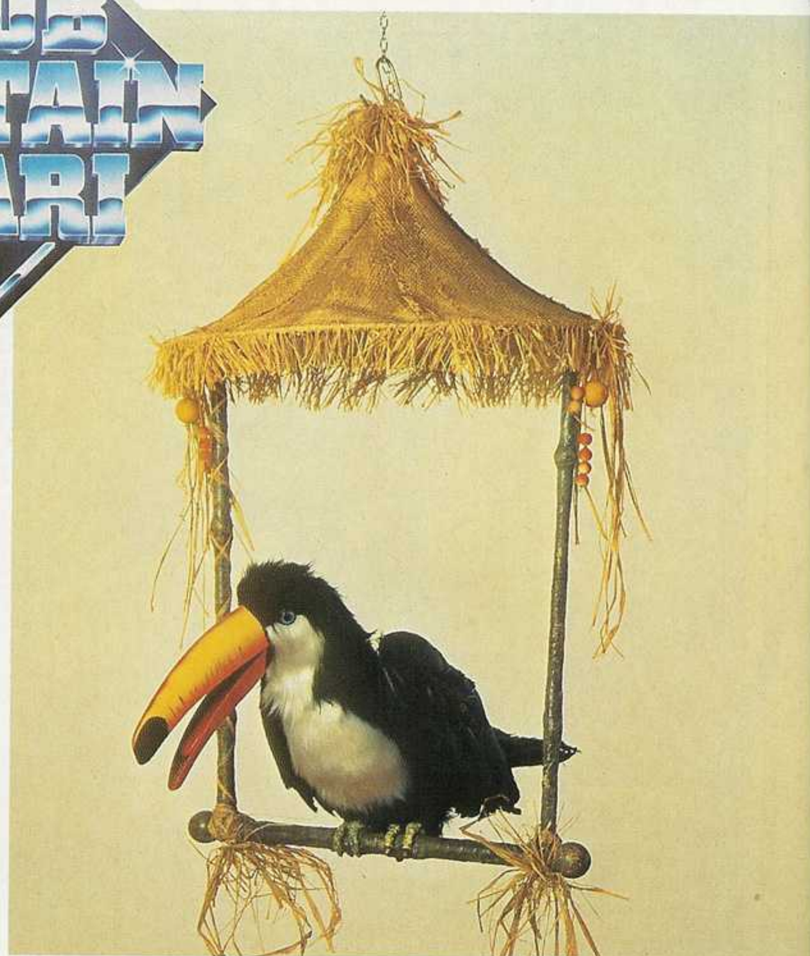


SKA VI BYTA GREJOR?

PAC-MAN Phoenix Galaxian Jungle Hunt Kangaroo	ord pris 489:- rabatt 150:- betala 339:-	Soccer Vollyball Missile Com. Berzerk Yar's Revenge	ord pris 389:- rabatt 150:- betala 239:-

Lämna in max 2 av dina Atarikassetter till din handlare så får du 75:- rabatt per styck, dvs tillsammans 150:- när du köper en av nedanstående kassetter.





FRAMTIDEN FÖR ATARI

■■ Det finns en mängd exempel på nya tekniska produkter, där det till att börja med har funnits olika system att välja mellan. Typexempel är video-system; VHS, Betamax, U-matic osv.

Efter några år skapar marknaden själv en standard som alla kommer att anpassa sig till. När det gäller TV-spel styrs den tekniska utvecklingen från USA och i USA har Atari cirka 50 procent av marknaden. Resten delar de andra bolagen/systemen på. Med största sannolikhet kommer Ataris kassettsystem att bli den standard som kommer att gälla i framtiden.

Kassetter från en mängd företag tillverkas idag för Atari's TV-spel. Samma förhållande kommer att gälla även på dataspelen, dvs de spel som spelas på Ataris datorer 400, 600XL, 800 och 800 XL. Till dessa passar en och samma datorkassett, så kallad cartridge. Den kommer också atta bli standard för dataspelen.

Det kommer att hända mycket nytt i framtiden. Och mycket roligt. Om man har Atari.

ATARI-PAPEGOJAN

■■ Atari har även en papegoja som kan berätta det mesta om Atari's spel och kassetter och på ett vildsint sätt skaka på vingarna/huvudet/näbb eller ögon och visa vad han tycker om de olika kassetterna. Som de flesta papegojor är han lite opålitlig och stökig. Man vet aldrig om han hittar på några bustricks eller säger saker till tanter som går förbi... Blir det alltför pinsamt drar vi in på strömmen! Både Roboten och Papegojan är Atarix kompisar. Atarix (nedan) kommer som seriefigur i Fantomen, X-9 och Kalle Anka i vår!



ATARI-ROBOTEN

■■ Atari har en robot som kan tala, gå, spela videoband på magen, blinka med sina elektriska ögon, röra armarna och gripa saker med handen. Atari's robot brukar följa med ut på turnéer runtom i Sverige. I somras var Atari Roboten på Road Show med Centipederna (Ted och Kalle) på Gotland, Öland, i Västervik, Båstad och Hjo bl.a. Atari Roboten har också agerat som värdinna i Hylands Hörna, men det gillade han inte så mycket. Det är roligare att vara ute på stan eller i Gallerian och prata med killar i 10–15 års åldern. Han älskar också att krama flickor i samma ålder, eller dansa med dem. Det är mänskligt även för en robot!



NÖJESMASKINEN

Atari har i och med 600 XL fått en Super-game-maskin för såväl egna som köpta spel. Atari 600 XL slår det mesta när det gäller grafik, action och möjligheter. 600 XL betraktas som basenheten som man bygger vidare på, allt efter egen utveckling. En verklig nöjesmaskin. Min hemdator (Gunnar Svensson) gjorde en test av 600 XL och här är några axplock av den artikeln, "Den vackraste".



■■ 600 XL är basen i Ataris serie helt omarbetade produkter. Den består av nya printers, joysticks, bandspelare, diskettstation, touch pad och track ball. Men samtidigt passar de nya tillbehören också Ataris äldre modeller och tvärtom.

600 XL har en minneskapacitet på 16 K RAM och 24 K ROM. Den kan byggas ut till 64 K RAM.

Datorn är klar för programmering med den inbyggda BASIC:en.

600 XL kostar knappt 3 000 kronor, ett pris som borde göra den mycket attraktiv på marknaden med tanke på vad man får för pengarna.

Vid testen som Min Hemdator gjorde var TV-bilden perfekt, briljanta färger och inga problem med "krypande" fenomen på skärmen.

Innan vi går över till BASIC, några ord om dokumentationen, som egentligen borde kräva en egen artikel: Till datorn följer med en svensk uppkopplingsbeskrivning och referensguide för programmering. Vidare två broschyrer på engelska; igångsättningsanvisningar och utförlig referensguide.

Samt den verkliga godbiten: BASIC 1, en lärobok i Atari BASIC på 350 sidor. Det är ingen översättning, utan en svensk originalproduktion. Jag tvivlar på att någon annan hemdator i Sverige säljs med en så fullständig BASIC-handbok. Den kommer att kunna köpas separat också, och kan säkert vara till nytta för ägare av hemdatorer av andra märken.

Boken är mycket pedagogiskt upplagd, med rikliga illustrationer i form av korta program, tabeller och exempel.

Atari BASIC är kraftfull och lättarbetad i den meningen att färg, ljud och grafik nås genom direktkommandon. Redigeringen är mycket enkel; markören kan flyttas hur som helst över skärmen med hjälp av de fyra pilförsedda tangenterna.

På skärmen ryms 40 tecken gånger 24 rader. För den som vill använda datorn till mer avancerad ordbehandling finns möjlighet till 80 tecken per rad genom en tillsats.

De 29 grafiska symbolerna erhålls genom tryckning på CONTROL och samtidigt önskad symboltangent.

Datorn redigerar själv rader som skrivs in rörigt.

Atari 600 XL har sexton grafiklägen, här skiljer de sig från de gamla modellerna, som har tolv.

Den maximala upplösningen är 320 x 192 punkter, ungefär samma som VIC -64.

Bakgrundsfärgen bestäms med SET-COLOR, färgen på bild elementen med COLOR, SETCOLOR följt av tre siffror skilda med kommatecken bestämmer färgregister, färgskala och nyans.

256 färger kan finnas på skärmen samtidigt. Låter det otroligt? Så här går det till: Programmeraren råder över 16 olika färger i vilka ljusstyrkan kan varieras i åtta grader. Det ger 128 färger, men eftersom för- och bakgrund styrs separat kontrollerar man 128 x 2, alltså 256.

Atari ger möjlighet till fantastiskt många intressanta färgkombinationer och tredimensionella effekter, en av förklaringarna till att Ataris spel är så populära.

Ljudet får man fram genom kommandot SOUND följt av fyra värden. SOUND, 0,100,6,15 ger en ton ur kanal 0, med tonläget 100, distorsionen (bruset) 6 och volymen 15.

Det finns fyra ljudkanaler (register) som kan fås att låta samtidigt. Följande exempel ger ackordet C:

```
SOUND 0,121,10,8
SOUND 1,96,10,8
SOUND 2,81,10,8
SOUND 3,60,10,8
```

Omfånget är på 3 1/2 oktav, men med lite maskinspråksprogrammering går det att erhålla ett omfång på inte mindre än nio oktaver.

Utöver de som redan berörts innehåller Ataris BASIC många instruktioner som inte finns, eller är sällsynta i andra datorer.

Ataris "sprites" kallas för players och missiles, spelare och projektiler. Fyra av vardera kan finnas på skärmen samtidigt.

De flesta kommandon och instruktioner kan förkortas. Några exempel:

LIST(L.), GOSUB(GOS.), PRINT(?).

Nya underhållningsprogram är Pole Position – Grand Prix i vardagsrummet, Joust – tävling med strutsar!... Donkey Kong Junior, Miss Pac-Man.

Atari har skrivit kontrakt med Disney för att få använda deras seriefigurer i en ny serie äventyrsspel för barn. Det första, med Musse Pigg i huvudrollen, finns redan i Sverige.

I och med lanseringen av 600 XL har Atari undanröjt avigsidan med föregångaren Atari 400 – vidareutvecklat grafiken och användarvänligheten, och detta till ett lägre pris än tidigare.

Extra draghjälp får säkert 600 XL genom att Televerket valt ut datorn som en av två märken som ska säljas i Telebutiker landet runt.

Atari har alltid fått beröm för färgen, grafiken, ljudet och bredden på programsidan. 600 XL borde innebära att Atari seglar upp i toppen på försäljningslistorna.

CLUB CAPTAIN ATARI NYTT

Medlemskort

Club Captain Atari har inte längre kvar medlemskorten. Så småningom blir det ny modell och till dess råder vi medlemmarna att ha klubbmärket i tyg eller metall på tröjan eller jackan, som bevis på medlemsskapet. Märkena kan köpas genom Club shopen.

Klubbmedlemmar

Club Captain Atari's klubbtidning är som du förstår en del av Joystick. Men du får inte Joystick gratis för att du är medlem utan du måste prenumerera. Men 29:85 för 3 nummer är ett lågt pris för det du får! Prenumerera så får du tidningen **före** alla andra.

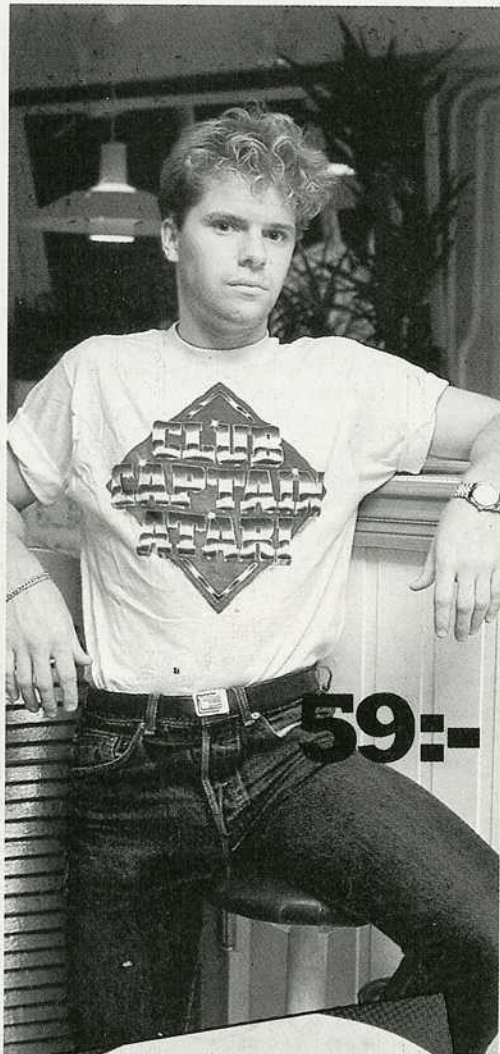


Hur blir man medlem?

Alla som köper ett Atari TV-spel skall se till att garantikortet som finns i lådan fylls i och skickas till Vasatronic. Det brukar handlaren göra men har det inte blivit gjort – gör det. Annars gäller inte garantin. Och du blir inte medlem. Alla blir nämligen medlemmar som fyller i garantisedeln – automatiskt.

CLUB SHOP·CLUB SHOP·CLUB SHOP





59:-



Du får present om du skaffar en ny medlem

■ Medlemmar i Club Captain får köpa tuffa Atariprylar för de låga Club-priserna. Det är bara att fylla i kupongen nedan.

Medlemmar som värvar en kompis till Club Captain Atari får en fin present.

Det enda du behöver göra är att följa med kompisen till affären när han skall köpa sitt TV-spel och lämna med kupongen nedan, så skickar handlaren in din kupong ihop med garantisedeln. Och så får du en fin present när din kompis köper ett TV-spel.

Du kan välja mellan penna med digitalklocka, tuff bag eller T-shirt.

Men du kan som sagt också köpa dessa prylar om du vill.

Club Captain Atari märken kommer att finnas i två utföranden; som tygmärke eller i metall/emalj. Dessa kostar 15:-/st och får endast köpas av Clubmedlemmar.





15:-

CLUB CAPTAIN ATARI

89:-

69:-



Jag vill köpa T-shirt med Atari-märke för 59:– Storlek: Small ☐ Medium ☐ Large ☐

Väska för 67:– ☐

Penna med klocka för 69:– ☐

Märke i tyg 15:– ☐ Märke i metall 15:– ☐

Sweatshirt med Atari-märke för 89:– Storlek: Small ☐ Medium ☐ Large ☐

Om du värvat en Atari-köpare lämnar du den här kupongen till din Atari-handlare, om du vill beställa någon av Atari-prylarna ovan så skickar du in kupongen till Atari. Är du under 16 år måste målsman skriva under din beställning.

....

Målsmans namnteckning

Välj bland presenterna

Jag (ditt namn) ______

Adress ______

Postadress ______

Personnummer ☐☐☐☐☐☐-☐☐☐☐ = Medlemsnr.

har värvat min kompis ______

till Club Captain Atari och som tack för det vill jag att ni skickar mej:

☐ T-shirt. Storlek: S☐ M☐ L☐ (Värde 59:–)

☐ Penna med digitalklocka. ☐ Väska. (Värde 67:–)

(Värde 69:–)

307

Frankeras ej
Atari
betalar
portot.

ATARI®

Svarspost
Kundnummer 15665003
280 22 Vittsjö

FRÅGOR & SVAR

Läsarnas egna sidor!

Vad är supergame?

Hej Joystick!

Jag undrar var Parker Brothers kassetterna säljs någonstans? Vad är Colecos "Supergame-modul" för något och varför kommmer den ej ut? Kan ni inte recensera Death Star Battle?

Hälsningar J.H.
Lund

Hej själv J.H.

Parker Brothers kassetter bör du hitta i de affärer som säljer TV-spel och tillbehör till dessa. Generalagent i Sverige är Playmix AB i Osby. Parker Brothers spel Death Star Battle kommer du snart att få se en recension av om spelet kommer att ges ut här.

Colecos Supergame-modul är en avancerad spelmaskin som var tänkt att lanseras under hösten förra året. Den har ersatts av Colecos nya dator Adam som kommer ut på marknaden i år. Spelen som var tänkta till Supergame-modulen kommer att kunna användas i Adam. Vi återkommer med en test av hela systemet då det visar sig på våra breddgrader.

Atari 600 eller 800?

Hallå där,

jag har tänkt att köpa en hemdator, Atari 600XL eller 800XL. Mina frågor är nu: Vilken är bäst? Jag har även tänkt att programmera och göra egna spel och koppla in mig på telenätet för att kunna beställa spel. Vad kostar dom? Vad behöver man för tillbehör och vad kostar dom?

Hälsningar
Hasse i Mjölby

Är det någon skillnad på grafiken mellan 600XL och 800XL? Hur mycket större minne är det på Atari 800XL?

Mats Grönstedt
Rimbo

Atari 600XL och 800XL är identiska på nästan alla punkter. Båda har svenska bokstäver, 40 tecken på 24 rader, 4 ljudkanaler, inbyggd Basic, högupplösningsgrafik 320 x 192 och 256 färger. Skillnaden är det inbyggda minnet. 600XL har 16K och 800XL har 64K. 600XL kostar 2.950:– och går att bygga ut till 64K för någon tusenlapp till. Priset blir då ungefär detsamma som för 800XL.

Vad spelen kommer att kosta då Televerket börjar sin service är i skrivande stund inte helt utrett. En rimlig gissning bör vara att priset inte kommer att överstiga 20 kr. Det kan även bli betydligt billigare. För att koppla in sig på telefonnätet behövs ett speciellt modem som Televerket säljer.



Televerkets Datavision. För att använda den behövs ett modem för 1 975 kronor och ett interface, Videotex, för 1 400. 15 kronor i kvartalsavgift och 30 öre i minuten om du använder datavisionen. Dator: Atari 600 XL.

SPEL STRATEGI

Kan inte du hjälpa oss? Vi behöver bra tips på hur man spelar olika spel. Initierade knep och hemliga råd. Skriv och berätta! Kommer just dina idéer i tidningen så får du självklart betalt. Hör av dig!

Brev & annat

Dataklubb i Göteborg

Starta en dataklubb!

Det har några grabbar i Askim utanför Göteborg gjort. Så här skriver dom:

Vi är några killar i Göteborg som har startat en Datorklubb som kallar VAS Data Bytes Klubb. Vas står för VIC ABC 80 och Spectrum. Klubbens målsälttning är att bygga upp ett programbibliotek från vilket medlemmarna skall få byta program. Vi ger även ut en tidning 4 gånger om året, har tävlingar och fixar rabatter till medlemmarna. Vi du veta mera så skicka efter information från VAS-DATA, Tåledsv. 13, 436 00 Askim.

Grabbarna påpekar också i brevet att adressen inte är nån klubblokal utan bara en postadress.

Några andra som startar klubbar. Hör av er!

Spel från utlandet

Hej Joystick!

Jag skulle vilja fråga. Om man köper en Atari-kassett i Amerika och sätter in den i ett svenskt Atarispel, blir det då lika bra kvalitet, ljud och bild som svenska kassetter.

Hälsningar
Marcel Hasselaar
Järfälla

Är kassetter billigare i England och fungerar dom här i Sverige?

Mats J.
Stockholm

Vi har fått många brev av den här typen. Om spelen man köper utomlands fungerar här och vad de kostar. Dessvärre finns inget entydigt svar. I Amerika används ett TV system som heter NTSC och här i Europa är det största systemet PAL vilket vi också har här i Sverige. Systemen är *inte* kompatibla med varandra. Köper

VÄND!

du en PAL kassett utomlands så fungerar den utmärkt även här i Sverige. Köper du en NTSC kassett är risken stor att det varken blir ljud eller bild. Det är huvudregeln. Undantagen är emellertid många. Colecovisionkassetter som du köper i USA fungerar här i Sverige trots att de är byggda för NTSC systemet. Atari 2600 kassetter fungerar *inte* här om de är NTSC. Däremot fungerar Amerikanska NTSC kassetter i Ataris datorer. Ljud och bild blir lika bra. Oftast är spelen billigare utomlands, ibland t.o.m mycket billigare... men kom ihåg att det kan vara svårt att få ersättning eller att byta spel om du köpt det utomlands... och det inte fungerar här.

VIC 20 och Commodore 64 programmen fungerar oftast trots att de är NTSC. Ibland kan dock färgerna försvinna, vilket har att göra med det antal linjer som TV-bilden är uppbyggd av.

Spel till G 7000

Hej!

Jag undrar om Imagic, Activision, Parker Brothers eller något annat mjukvaruföretag har gjort spelkassetter till Philips G 7000. Om så är fallet, vilka spel finns?

I en amerikansk tidning läste jag om en speldator som heter Odyssey. Är det samma maskin som G 7000? Janne i Motala

Hej Janne

I USA finns en hel del mindre mjukvaruföretag som inte har hittat hit till Sverige. Här kan du i alla fall fråga efter Atlantis och Demon Attack från Imagic samt Q-Bert från Parker Brothers. Dom görs för din G 7000 eller Odyssey som den mycket riktigt heter i USA.



Lugn, Q-bert på väg till Sverige

Var kan jag få tag på Q-bert? Anelie

Det är svårt, Anelie. Vi vet. Men sakta och säkert är Q-bert på väg ut till affärerna runt om i Sverige. Och när du läser det här ska den finnas i de större butikerna. Tyvärr finns Q-bert än så länge bara till Atari 2 600 och det kan dröja innan den kommer till andra system.

Jadå, Zaxxon till Atari

Hej!

Hur ska jag göra för att få tag på Ataris variant av Zaxxon? Jag har ett ganska nyinköpt Atari 2600 och skulle gärna vilja ha Zaxxon, men den kassetten finns inte att få tag på i Sverige. Dessutom har jag hört att det ska vara dålig grafik, stämmer det? Kan man beställa kassetten från USA?

Vilket är det bästa äventyrsspelet till Atari? Jag har Raiders of the Lost Arc och det har jag löst.

Raymond Larsson, Vällingby

Hej

Atari tillverkar ingen variant av Zaxxon, men däremot gör Colecovision spelet till både Atari 2600 och Intellivision förutom sitt eget system. Du kan inte räkna med att grafiken är lika bra. Riddle of the Sphinx är ett äventyrsspel som har många likheter med Raiders... Det tillverkas av Imagic. Ataris Swordquest är också ett spel med många olösta gåtor. Risken är dock att dom förblir olösta. Ett spel i knepigaste laget nämligen.

Gör program! Tjäna tusen kronor

■ Efterlyses: Bra spelprogram till VIC 20, Commodore 64, Atari 600XL, Atari 800XL och Sinclair. Helst ska det vara ganska korta program. Vi betalar 1 000 kronor för program som kommer in i tidningen. Meningen är att vi i varje nummer av Joystick ska ha ett program till varje system. Roliga, spännande, fartfyllda program – det letar vi efter!

HIGH SCORE

Keystone Kapers 268 200 Tommy Pettersson, Tyresö

Vanguard (1 A) 204 900 Johan Borg, Boden

Yars Revenge (1 B) 11 601 592 Johan Borg, Boden

Ms Pac-Man (1 A) 159 780 Johan Borg, Boden

Pac-Man 275 390 Johan Borg, Boden

Chopper Command (3 B) 999 999 Johan Borg, Boden

Demon Attack (5 B) 229 595 Johan Borg, Boden

Frogger (1 B) 8381 Johan Borg, Boden

River Raid 172 070 Johnny Lindholm, Skellefteå

Pitfall 113 148 Johnny Lindholm, Skellefteå

Lady Bug (1) 667 650 Johnny Lindholm, Skellefteå

Megamania (1 B) 501 210 Mikael Nilsson, Malmö

Asteroids (9) 322 732 Magnus Persson, Emmaljunga

Pepper II 1 564 569 Peter Fläde, Varberg

Mouse Trap 3 003 960 Peter Fläde, Varberg

Äventyrsspel, var finns dom?

Var får jag tag på ett bra äventyrsspel för 16 K? Jan Rudelius, Kalmar

Tyvärr Janne, det finns få eller inga äventyrsspel till datorer med 16 K i Sverige. Men ha tålamod, dom kommer säkert och då ska vi ge dig all den information du behöver.

VILL DU BYTA SPEL?

■ Vi har fått massor av brev från grabbar som vill byta spel och det är möjligt att vi kommer att starta en bytesavdelning.

Nåt för dig? Gör då så här: Skriv vilket spel du vill bli av med och vilket eller vilka spel du vill byta till dig. Glöm inte ditt namn och din adress. Och helst också ditt telefonnummer.

Vi på Joystick kommer inte att förmedla några byten, alla kontakter får ni göra själva. Men först ska vi se hur stort intresset för byta spel är.

TÄVLINGEN

■ I det här numret har vi ett stort test av alla sportspelen på marknaden. Bland annat har vi provat Joyboard, hjälpmedlet som gör att du kan leka Ingemar Stenmark. Nu lottar vi ut den Joyboard vi testat. **Fråga: Vad heter ormen i Q-bert?** Skriv namnet på ormen på ett vykort eller på kuvertet och skicka det till oss. Första rätta svaret får Joyboard. Glöm inte skriva ditt eget namn och din adress. Vår adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Senast den sista februari vill vi ha ditt svar.

TOPP HEMLIGT

■■ **Kommande TV-spel från Imagic:** Subterranea, Quick Step och Nova Blast. **Från Acitivison:** The Dreadnaught Factor och Space Shuttle. **Från Parker Brothers:** Lord Of The Rings, The Incredible Hulk och James Bond 007. Senare under 1984 kommer också Montezuma, arkadlicensen Gyruss och fortsättning på två klassiker i Frogger 2 och Q-Bert 2. **CBS Software lancerar:** Tunnel Runner och Wings. **Från Atari:** Xevious, Pengo Millipede, Crystal Castles och Zoo Kepper. **Från Colecovision:** Slither, Buck Rogers, Skiing, Tunnels and Trolls, Sword & The Sorcerer, Victory, Front Line, Tarzan och Sub-Roc.

Kommande data-spel från CBS Software: Blueprint och Omega Race. Från Atari- Jungle Hunt, Joust, Pengo, Mario Brothers, Robotron 1994, Donkey Kong Jr., Millipede, Moon Patrol, Crystal Castles, Sinistar och två sportspel: Tennis och Fotboll. **Från Epyx:** Jumpman Jr., Pitstop, Temple Of Apshai, Seawolf II, Gun Fight, Star Fire och Fire One. **Från Parker Brothers kommer:** Chess, Risk, Monopol och Astro Chase samt arkadspelslicenserna Pop-Eye, Super Cobra och Tutankham. **Från Imagic:** Moonsweeper, Fathom, Wing War och Laser Gates. **Datasoft** har nyligen fått svensk distribution vilket gör att spel som Zaxxon, Pooyan, Moon Shuttle och O'Riley's Mine blir lättare att hitta på speldiskarna här hemma.

I Amerika finns en mängd mjukvarutillverkare som har specialiserat sig på datorspel och program till datorer. Många spel har svårt att hitta till Sverige. Distributionen är i det närmaste obefintlig. Vissa entusiaster direktimporterar men det är fortfarande mycket svårt att få tag på heta program från tillverkare som saknar svenska generalagenter. Dessutom varierar priserna onödigt mycket mellan importörerna. Det skulle behövas svenska eller åtminstone skandinaviska agenter som höll ordning på marknaden. Nu är det i bästa fall stilla kaos.

Det finns en mängd intressanta märken som borde tas om hand bättre här: **Micro Fun, Infocom, First Star, Datamost, Roklan, Synapse, Broderbund, Sirius, Avalon Hill, Creative Software, Penguin Software, Gamestar, P.d.I., Adventure International, Screenplay** för att ta några ur högen.

Men det finns många fler och nya bildas varje månad i denna svällande bransch.

Luftskeppen verkar ta över luftrummet i dataspelvärlden. Förutom Zeppelin från Synapse finns också Zeppelin Rescue från CSA och Murder On The Zinderneuf från Infocom. **TV-kändisen J.R.** kommer också på datorspel i Dallas Quest från Datasoft. **Roger Moore** skall börja göra reklam för Spectravideo. **Amigas Joyboard** kommer snart också till Colecovision. Colecovision betalade två miljoner dollar för rättigheten till Cinematronics laserdiskspel **Dragon's Lair.** Andra laserdiskspel i U.S.A. är **Space Ace, Laser Grand Prix, Bega's Battle och M.A.C.H. 3.** Kan någon låna mig åtta miljoner dollar? Colecovision har avskedat en hel drös med folk i U.S.A. ryktas det. Hur går det med **Adam.**

I Q-Bert's egen tecknade TV-show i Amerika som CBS sänder i programmet Saturday Supercade finns hans kompisar **Q-Tee, Q-Ball, Q-Bit och hans tjej Q-Val.** Mattel Electronics (Intellivision) har avskedat nästan 700 anställda viskar ett av de sista telegrammen denna månad... hmm... och fått en ny chef: **William Mack Morris.** Good luck Willie.

Kom ihåg att det var här du såg det först.

Vicke Lööd



Q-bert har fått en egen serie i amerikansk TV. Det har också Pac-Man. Här är figurerna i den stora familjen Pac-Man, tecknade av Hanna-Barbera.

Ansvarig utgivare: Claes Magnusson
Tryck: Civiltryck i Köping
Sättning: Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm

WICO. Världens bästa joysticks och manöverkontroller för datorer.

Wico passar till Commodore Vic 20, Vic 64, Apple, Atari, Coleco, Mattel- Intellivision, Texas Instruments, TRS -80, IBM PC m.fl.



WICO
THE SOURCE

MARKNADSFÖRS I NORDEN AV SPELDATA AB, TORSTENSSONSGATAN 4, BOX 14204, 10440 STOCKHOLM.
TELEFON 08-679635. TELEX 10567 DEBES.